#268 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER THE DIVISION & DARK SOULS III

NO MAN'S SKY
EINDELIJK GESPEELD!

UNCHARTED
WAAROM DIE SERIE ZO VET IS

LEGO STAR WARS
THE BRICK AWAKENS

HUIVERINGWEKKEND!
DE NEGEN SLECHTSTE GAMES OOIT GEMAAKT



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

WWW.PU.NL
APRIL 2016
BP € 4,95



PLUS: GOLD AWARD VOOR ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD • WAT VINDT EEN SLIMME HOLBEWONER VAN FAR CRY PRIMAL? • GRAFISCHE PRACHT IN BLACK DESERT ONLINE • PLANT VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2 SPEELT ALS EEN GAZONNETJE • PURETRO WAS NOG NOOIT ZO DOPE • VERGETEN VERHALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE • ACHT ACHTERLIJKE GAMES AFGEFIKT • BLOEDZUIGEN IN TOTAL WAR: WARHAMMER • NEDERLANDSE PRO-GAMERS AAN DE TOP • HYRULE WARRIORS: LEGENDS IS OVERWELDIGEND • TJEERD GEEFT TIPS VOOR SCHIJTERDS • DYING LIGHT: THE FOLLOWING • POKKÉN TOURNAMENT • HOE WORD JE EEN ONSPORTIEVE AMORELE KWAL? • SUPERHOT • FIREWATCH • EN NOG VEEL MEER...



HEEFT HET ALLEMAAL!



VOOR 21 UUR BESTELD, MORGEN IN HUIS.

GRATIS THUISBEZORGD BIJ BESTELLINGEN VANAF € 20,00

LIEVER OPHALEN EN BETALEN IN EEN VAN ONZE 25 WINKELS. GEEN PROBLEEM!

VRAGEN OF ONVERHOOPTE PROBLEMEN, DE DEUREN VAN ONZE WINKELS STAAN VOOR JE OPEN!

OP ALLE SYSTEMEN: 3 JAAR GARANTIE!

699.00

GT Advanced Gaming PC1 I3

CPU	Intel I3 3.6 GHz
VGA	NVIDIA GTX 750 TI
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	-
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★½☆
GRAFISCH ★★★★☆
OPSLAG ★★★½☆



Windows 10

Ook leverbaar zonder Windows 10 **599.00**

899.00

GT Power Gaming PC2 I5

CPU	Intel I5 3.2 GHz
VGA	NVIDIA GTX 960 2GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	120 GB
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★★☆
GRAFISCH ★★★★½
OPSLAG ★★★★☆



Windows 10

Ook leverbaar zonder Windows 10 **799.00**

1299.00

GT Pro Gaming PC3 I7

CPU	Intel I7 4.4 GHz
VGA	NVIDIA GTX 970 4GB
RAM	8GB (2x 4GB) 1600 MHz
SSD	250 GB
HDD	1 TB

PRESTATIE ★★★★★
GRAFISCH ★★★★★
OPSLAG ★★★★★



Windows 10

Ook leverbaar zonder Windows 10 **1199.00**

Prijzen zijn geldig tot en met 15 april 2016 of zolang de voorraad strekt. De vermelde prijzen zijn in euro's, inclusief BTW en exclusief wettelijk verplichte heffingen. Afwijkingen in prijzen, teksten en afbeeldingen voorbehouden.

totaal GIGABYTE TECHNOLOGY Hercules iiyama intel Kingston TECHNOLOGY Microsoft msi playseat THRUSTMASTER

Pag. 062

INHOUD

Black Desert Online is een MMORPG, dus deze maand is Alie als specialiste in dit genre ook weer eens van de partij. Of Alie er down mee is, kunnen jullie elders in dit nummer lezen, maar op de redactie vonden we het er in ieder geval veelbelovend uitzien...


Pag. 032


Pag. 056


Pag. 060


Pag. 062


Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

DE EREDIVISIE



Vroegâ op zondagavond om zeven uur was het vaste prik: bord op schoot, Studiosport met Kees Jansma. Voetbalsamenvattingen kijken uit de Eredivisie. Of, zoals Jansma het altijd zo mooi wist te articuleren, de 'P-T-T-Tele-Com-pe-ti-tie'. Heerlijk. Ubisoft speelt al jaren mee in de Eredivisie van gaming en behoort steevast tot de top 5. Maar de laatste twee jaar verloren de Fransen wat van hun magie. Sterspelers verlieten de club, de koers werd verlegd van aanvallend naar defensief en het spel werd steeds minder verrassend. Ook werden Ubisoft fans die trouw een seizoenkaart hadden, tot vervelends toe verleid tot aanschaf van extra petjes, sjaaltjes en andere opsmuk. Gelukkig lijkt de clubleiding tot bezinning gekomen. Met Far Cry Primal wordt gedurfd gecombineerd met oude waarden en nieuwe ideeën en met The Division schuift men een spannende debutant naar voren. Lang in training geweest, maar hij lijkt net op tijd klaargestoomd voor het grote werk. The Division komt voor Ubisoft misschien wel op het juiste moment. Het is weer tijd om te scoren. ● *Jan*



MAAR PU IS KAMPIOEN! TOCH, JAN?

IEMAND MOET HET DOEN

New York is de favoriete stad van veel PU-redacteuren, dus waren we best wel een tikkie jaloers toen Jan vertelde dat hij voor The Division een paar dagen naar The Big Apple mocht. Wat Jan echter niet wist, was dat daar op Black Friday een pokkenepidemie uitbrak, waardoor de stad al maanden in een totale chaos verkeert. Opgelucht grijnsde de rest van de redactie: 'New York is tof, maar deze keer mag Jan het doen'.



Florian



Verbleef deze maand...

... twee volle dagen in de UK om alle nieuwe PSN games te checken! Check de details in deze PU, inclusief mijn hands-on met No Man's Sky.

Graddus



Bezocht deze maand...

... een heus museum. En zelfs wanneer je niks met sculpturen of schilderijen hebt, staat er genoeg speelgoed voor grote kinderen!

Jurjen



Genoot deze maand...

... van de eerste zonnestralen die weer een beetje lente-achtig voelden. Al wilden die mijn kale knar nog niet dusdanig opwarmen dat de Luigi-muts overbodig werd.

JJ



Kocht deze maand...

... een blad. Lullig voor de boom in kwestie, maar als je dan toch neermoet, dan maar voor dit glossy prachtwerk over voetbal. Of de PU natuurlijk.

Ondertussen...

Is deze maand...

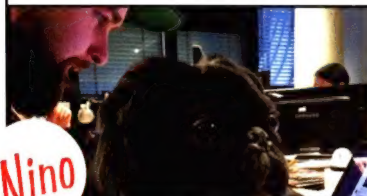
... oom geworden! Nou, niet echt, maar m'n beste vriendin heeft er twee schattige kittens bij, dus ik voel me wel een beetje zo. Schattig, toch?



Samuel

Nam deze maand...

...zijn trouwe viervoeter een dagje mee naar de redactie voor een kneitervet Hardwarehoek item. Het was reuze gezellig, maar gezien de hele redactie die dag geen flikker gedaan heeft, was het ook meteen de laatste keer. Sorry Sjon!



Nino

Kocht afgelopen maand...

... een nieuw espresso-apparaat én bonenmaler. Iedere dag een kopje vloeibaar zwart goud, heerlijk gewoon.



Jan

Wouter



Had deze maand...

... een van de leukste tripjes sinds tijden! Varken van het spit eten, rondrennen met zwaarden; die middeleeuwen waren zo gek nog niet. Jammer alleen dat je er zo vies en koud van wordt.

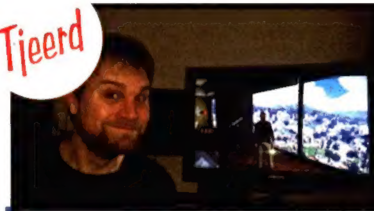
Ed



Liep deze maand...

... behoorlijk voor lul met een pleister op m'n oor. Ik had me gesneden bij het scheren (ja, ik scheer m'n oren) en dat werd een bloedbad. Maar door die pleister leek het net alsof ik een gehoorapparaatje had!

Tjeerd



Zwengelde deze maand...

... in elk vrij momentje GTA Online weer eens aan, want met alle updates is deze game zo gigantisch geworden dat er altijd wel wat te doen is. Nu nog sparen voor dat prachtige jacht!

Wordt vervolgd...

TIPS VAN EEN SCHIJTERD

Zeker de mensen die regelmatig onze site bezoeken, weten dat Tjeerd zich tijdens het spelen van 'enge' games niet heel erg op z'n gemak voelt, en dan *drukken* we ons nog voorzichtig uit. Eerlijk gezegd *kakt* die gast gewoon keihard in z'n broek als ie een horrorgame speelt.
Toch, geloof 't of niet; de grootste *schijt*dweil van de redactie geeft aan de hand van zijn ervaringen met Layers of Fear (pag. 068) tips hoe je het meest relaxed een horrorgame speelt!
Niet alleen Tjeerd *deed het in z'n broek*, ook wij... van het lachen.



MIDDELEEUWS VERTIER MET EEN VAMPIER

Vampiers; als ze echt bestonden, waren het vermoedelijk de lievelingsdieren van Wouter geweest. De Veendammer genoot dan ook met volle teugen van z'n eerste kennismaking met Total War: Warhammer, dat zich in een fantasy setting afspeelt compleet met griffioens, heksen, trollen én vampiers.
Voor de gelegenheid was in de heuvels boven Londen een nederzetting nagebouwd met ridders, vampiers, gepeupel met schurft en andere middeleeuwse dingen. Dat was dus helemaal in het straatje van Wouter die eigenlijk het liefst elke avond bij een knapperend vuur geroosterd varken zou wegspoelen met enorme kroezen wijn... om daarna zonder enige schaamte ergens in een bosje te gaan zitten *schijten*. *Kak!* Doen we het weer.





NOG MEER SCHIJT

Yep, we zijn best een beetje *anaal* gefixeerd hier bij PU, dus het woord *schijt* kom je in dit nummer weer regelmatig tegen. Zo ook in de feature van Graddus (pag. 038 en 039), die de negen '*schijtste* games' aller tijden in herinnering roept. Van sommige spellen die hij noemt, kun je toch echt niet begrijpen dat er ooit een developer is geweest die dergelijke *shit* heeft gemaakt. Dan ben je toch compleet *van de pot gerukt*...



LEKKER SPACEN?

We hebben het al eens eerder geschreven: stuur Florian op een trip voor downloadable content van 'My name is Mayo', en dan nog komt ie terug met foto's waar ie op staat met een dikke smile.
In dit geval was de aanleiding voor zijn vrolijkheid wat logischer, want Floor kon voor het eerst (heel effe) met de zeer veelbelovende indiegame 'No Man's Sky' spelen. Wat z'n eerste indruk van die game was, lees je op pagina 024 en 025, maar met main developer Sean Murray kon ie 't in ieder geval uitstekend vinden. Hoewel... No Man's Sky speelt zich grotendeels af in space, dus dat domme gegrijns zou ook aan de toepasselijke cake bij de koffie gelegen kunnen hebben...



PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Dikke MSI

Een van de hoogtepunten van 2015 was de legendarische 'Dikke BMW mevrouw'. Zegt je dit niets? Op je telefoon zit Google; get educated. De nogal volslanke dame die voor een BMW werd weggerold en daarbij krakeelde als een stervende Victreebel, zit nog steeds vastgebeiteld in onze collectieve geest. Zie hieronder het bewijs.

Poebediewoepsie — 1 maand geleden — Reageer
Dikke msi jongens!

Cynster — 1 maand geleden

MODERATOR
OMGWTFBBQ — 1 maand geleden
lol

Advance93 — 1 maand geleden
SWEDGIN

Cynster — 1 maand geleden
@Advance93, +1 voor jou :)

Zumpelvelder — 1 maand geleden
Stel je het beeld van Hilde en haar dikke BMW eens voor op een 4K gebogen scherm... xD

WoWgeek — 1 maand geleden
Hahah, Cynster held!

CHECK!
PU.nl/DikkeMSI

To edit or not to edit

Zoals sommigen van jullie vast wel weten, willen bezoekers op onze site graag een edit-knop zodat ze de fouten uit hun comments kunnen weghalen. We stellen dit al jaren uit, want anders moeten we reacties zoals die hieronder missen. En dan zouden we een hoop entertainment mislopen!

Debster — 1 maand geleden — Reageer
Lekker gamepis

Debster — 1 maand geleden
En nog steeds geen edit knop.

Bazinga — 1 maand geleden
:')

ShySloth — 1 maand geleden
:')

Cynster — 1 maand geleden
:')

Kotter — 1 maand geleden
:')

GameOne — 1 maand geleden — Reageer
lekker gampie

GameOne — 1 maand geleden
En nog steeds geen edit knop.

LekkereViber — 1 maand geleden
:')

LekkereViber — 1 maand geleden — Reageer
lekker gamepie

LekkereViber — 1 maand geleden
En nog steeds geen edit knop.

CHECK!
PU.nl/ToEditOrNot

ABONNEE VAN DE MAAND

DENNIS LEUSINK

Zijn echte naam doet ongetwijfeld geen belletje rinkelen, maar misschien ken je de nickname wowgek7 wel van PU.nl, de PUmmunity Spreekt of de chat van ons Twitchkanaal. Want dankzij z'n stellige uitspraken, belabberde spelling en zelfs een heuse Tjeerd-boycot, is wowgek7 een begrip geworden. Vooral vanwege dat laatste wilde Tjeerd de selectieprocedure van de Abonnee van de Maand voor één keer overhoop gooien...

TJEERD | **KOMT OP DE KOFFIE**



Soms heb je mensen die in verzet komen tegen grote multinationals die olie in de zee dumpen of die zich ergens aan vastketenen omdat het grondwater van een arm Afrikaans dorp wordt vervuild. Ik ga op bezoek in 't Harde, waar de man woont die ooit een Tjeerd-boycot op Twitch heeft gestart, omdat ik wat zei over een ruzie in de chat. Gelukkig heeft het geholpen; ik gedraag me inmiddels niet meer als een lul en de boycot is opgeheven. Om dat te vieren is wowgek7 Abonnee van de Maand.

Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Dennis heeft zijn zolderkamer helemaal omgebouwd tot een klein gamemuseum, inclusief een heuse vitrinekast met een lampje en games uitgestald op een wijze die niet zou misstaan in een winkel. Zijn favoriete game is Wild Arms, een RPG voor de PlayStation. "Met Wild Arms is mijn liefde voor RPG's ontstaan. Alles is hier goed aan; het verhaal, de gameplay..." Hij zucht even. "Jammer dat ie voor veel mensen onder de radar is gebleven."



Een blikvanger is de fruitautomaat die in de hoek staat; dat heb ik werkelijk nog nooit bij iemand thuis gezien. "Die heeft m'n pa een keertje opgescharreld." Er ligt wat geld klaar om erin te sodemieteren, maar daar trap ik niet in hoor; zo zijn grotere kapitalen gesneuveld. "Ik gebruik 'm in principe als spaarpot, al het kleingeld wat ik heb gooi ik hierin."
Het is wel een awesome concept; je eigen spaargeld terug kunnen winnen. Alhoewel... "Ik heb maar één of twee keer de jackpot gehad. Dan krijg je een speciaal muziekje!"

Dennis is een echte verzamelaar; hij heeft in de loop der jaren heel wat vette dingen bij elkaar gescharreld. "Kijk, ik verzamel om te spelen in principe, maar ik ben ook gewoon zo dat ik bijvoorbeeld van de DS alle kleuren wil hebben. Als ik iets leuks zie liggen op een rommelmarkt, dan neem ik het mee. Punt."



Nog een bijzonder item in zijn collectie is het Nintendo DS Download Station, een soort gekke download kist. "Deze werd gebruikt om Pokémon te verspreiden op evenementen. Dit ding heeft bijna niemand; ik weet alleen dat er nog eentje in een gamemuseum in Zwolle staat, maar die is in veel slechtere staat."



Het valt me op dat zijn collectie voornamelijk bestaat uit oude games en dat blijkt met reden te zijn, want Dennis heeft bijvoorbeeld he-le-maal niets op met nieuwe trends als digitale distributie. "Al is het de beste game ter wereld, als ie alleen per download te krijgen is, koop ik 'm niet. Ik trap er niet in!" Hij denkt namelijk dat je wel eens flink genaaid kan worden. "Je bent afhankelijk van die bedrijven. Stel je voor dat je al je games op Steam hebt staan; ik zie al voor me dat ze ineens abonnementsgeld gaan vragen. Als de servers plat gaan, ben je alles kwijt."
En dus boycot hij digitale games. Hij is wel een beetje van de boycots, die wowgek7.

DENNIS' GAME PASPOORT

Naam: Dennis Leusink
Leeftijd: 27
Lid sinds: 1999
PU.nl nick: wowgek7
Favo PU-redacteur: Ed
Favo game ooit: Wild Arms
Bezit: 50 consoles, 104 handhelds, 2300 games



Power Spy

- Het was afgelopen maand bibberen op de redactie. Niet omdat we Layers of Fear aan het spelen waren, maar omdat de kachels van ons pand bijna drie weken (!) achter elkaar stuk waren.
- Tjeerd trilde dankzij datzelfde Layers of Fear ongeveer driedubbel, maar die gast schrikt al als een toiletrolhoudertje iets te hard kleppert.
- De schijtbak vond zelfs het corrigeren van de pagina's van de feature over trollen ongemakkelijk, omdat die koppen van die personages 'er zo eng uitzagen'.
- Toch, ook al is het geen winter waarvoor de rayonhoofden bij elkaar worden geroepen; met 13 graden op kantoor zitten, is geen pretje
- Editen, schrijven en presenteren met handschoenen aan en sjaals om werkt toch een stuk langzamer.
- En die gasten van de PU lopen toch al niet zo warm voor deadlines.
- Over deadlines missen gesproken; Naughty Dog heeft voor de derde keer Uncharted 4 uitgesteld. Weliswaar met slechts twee weekjes, maar toch.
- Het lijkt erop alsof de makers zelf ook maar geen afscheid van de sympathieke schatzoeker kunnen nemen.
- Het einde van A Thief's End is ons dus nog even ontstolen (ba-dum tsss).
- Jan bezocht afgelopen maand samen met Jurjen (Bakker) New York voor een The Division event.
- Ze belandden op een avond bij een Braziliaans all-you-can-eat steakhouse zonder dat ze het wisten.
- Het duo had nog nooit zoveel vlees bij elkaar gezien.
- Het concept: er komen de hele tijd obers met spiesen van een specifiek stuk vlees bij je tafel staan: van T-Bone, tot Sirloin, van in spek gewikkelde kip tot New York strip, van gelardeerde spareribs tot gegrilde lamsbouten.
- Only in Amerika.

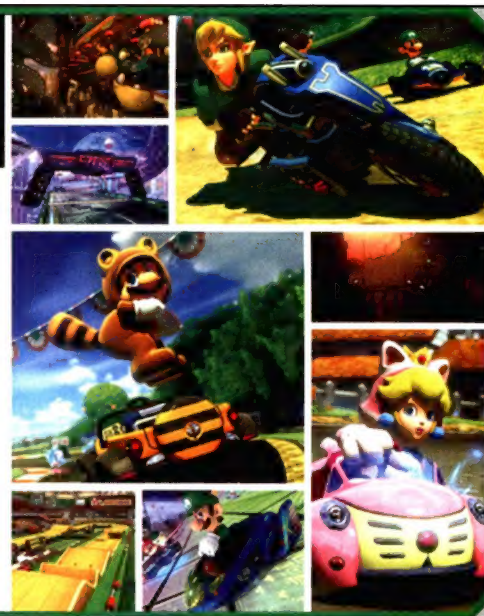
OPUNIE

DLC: PLAAG OF ZEGEN?

DLC is niet meer weg te denken, maar sinds de komst ervan lijken games korter en locaties kleiner geworden. Ook het verschil in kwaliteit (en prijs) tussen DLC is enorm. Hoe staat de PU-redactie hier tegenover? Met andere woorden: is DLC een zegen of een plaag?

Over het algemeen vind ik het DLC aanbod wel okay. Als je kijkt naar Assassin's Creed, Call of Duty, Far Cry 4, Just Cause 3, Fallout 4, The Witcher 3, Batman Arkham Knight etc. zijn de basisgames stuk voor stuk dik belegd en is DLC pure verlenging van het speluniversum. Rotte appels hou je er altijd tussen, maar dat heeft de gamer snel genoeg door. Daarbij; niemand verplicht je die DLC aan te schaffen.

Wat Nintendo doet met DLC voor games als Mario Kart 8 (zie screen), Hyrule Warriors en de nieuwe Smash Bros. vind ik prima. Vooral omdat die games zonder de DLC al compleet waren. DLC zie ik dan ook als een optioneel extraatje voor mensen die nog wat meer plezier uit een bepaalde game willen trekken. Het wordt denk ik kwalijker als een game in eerste instantie al niet compleet voelt. Zoals bij Street Fighter V.



> "Laat het woord Virtual maar vallen, het wordt gewoon een andere Reality."



Clive Downie van Unity goochelt met woorden om VR aan de man te brengen.

Ik wil Street Fighter V toch even steunen, want ondanks dat de game door veel mensen momenteel als 'niet af' wordt beschouwd, heeft dat volgens mij weinig met de DLC te maken. De game is al vorige maand uitgebracht ten behoeve van de Capcom Cup en Capcoms financiële jaar, niet om op slinkse wijze DLC te verkopen. De belangrijkste content komt immers komende maand al en wordt vollédig gratis. Alle DLC die daarna nog komt en daadwerkelijk van belang is (lees: alle toekomstige vechters én de cinematic Story mode) kan vervolgens óók volledig kosteloos ontgrendeld worden, simpelweg door de game vaak te spelen. In dat opzicht is SFV juist een voorbeeld van hoe DLC wél moet.

De gedachte dat je niet moet zeiken over DLC omdat je 'het niet hoeft te kopen' is een uiterst oppervlakkige, want DLC heeft de industrie voor ons allemaal veranderd. Check de volgende, inmiddels overbekende, scenario's maar eens.

1) Games worden uitgebracht met een heel stuk ervan afgeschaafd, zodat dat stuk later verkocht kan worden als DLC (zie: Asura's Wrath en z'n échte einde).

2) Games worden afgeraffeld omdat de developers zich zo snel mogelijk willen focussen op day-one DLC in plaats van dat ze de hoofdgame gepolished afleveren (Batman Arkham Knight - de Batgirl DLC, zie screen).

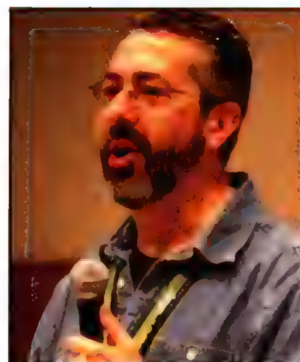
3) Games die overduidelijk bedoeld (en ontwikkeld!) waren om als één grote ervaring beleefd te worden, worden alsnog geforceerd in stukken gehakt zodat ze meer geld kunnen opleveren als 'episodic content' (wat ook voortkomt uit de DLC-mentaliteit). (Zie: Resident Evil Revelations 2 en de nieuwste Hitman).

Hier hebben we dus allemaal last van, of je nu wel of geen DLC koopt.



WARREN SPECTOR IS TERUG!

Altijd fijn wanneer gelouterde veteranen uit de industrie na tijdelijke absentie terugkeren bij hun grote liefde: het maken van games. Ik heb het in dit geval over een van mijn grote helden: Warren Spector.



Ik ontmoette Warren Spector (Wing Commander, Ultima, Ultima Underworld, System Shock, Thief, Deus Ex en Epic Mickey) voor het eerst tijdens een bezoek aan Ion Storm in Dallas, vele jaren geleden. Naast die nieuwe studio in Dallas van id legendes Tom Hall en John Romero, had Ion Storm ook nog een kantoor in Austin waar Spector en zijn team aan Deus Ex werkten.

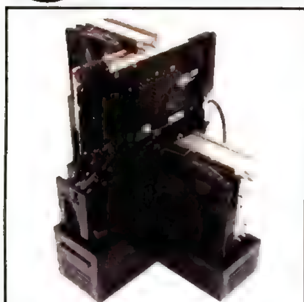
Eigenlijk wist alleen Spector te leveren: Anachronox (Hall) en Daikatana (Romero) werden beide commerciële flops die leidden tot een breuk met uitgever Eidos, en uiteindelijk zelfs het einde van Ion Storm.

Deus Ex daarentegen was een succes en is een franchise die tot op de dag van vandaag nog steeds staat voor kwaliteit en diepgang. Spectors laatste games waren overigens niet de hits die men voor ogen had. Epic Mickey 1 en 2 kwamen - pun intended - niet helemaal lekker uit de verf, en waren voor Spector reden om afscheid te nemen van Disney Interactive en gamedevelopment in het algemeen.

De man kreeg een baan bij de Universiteit van Texas, maar gelukkig kroop het bloed toch waar het niet gaan kon, en is hij inmiddels verbonden aan OtherSide Entertainment als studio director. Otherside is een indie-ontwikkelaar opgericht door voormalig Looking Glass veteranen; oude vriendjes van Spector dus.

Het nieuws dat de indie met behulp van Spector aan System Shock 3 en Underworld Ascendant (zie screen) aan het werk is, was reden voor mij voor een ouderwets dansje op de koffietafel. Jiepie-de-pippie!

SERIOUS GAMING



Waarom een dure PC kopen als je er ook zelf een kunt bouwen met hardware en LEGO-blokjes?



GAMEPUBLISHERS WILLEN MEER

Een gamepublisher geeft games uit. Klinkt logisch, maar hoe lang nog? veel publishers richten zich niet langer exclusief op games, maar op entertainment in de breedste zin van het woord.

door. JJ
twitter.com/GKJJ

Al een aantal jaren zien we dat gamepublishers hun horizon verruimen. Zo houden steeds meer publishers zich actief bezig met het (mede)produceren van films en comics en ook de verkoop van speelgoed (Skylanders, amiibo en figurines) neemt een steeds hogere vlucht.

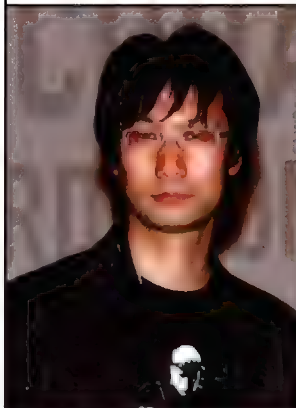
Maar dit is nog maar het prille begin, want wat publishers eigenlijk willen, is van hun toko een mediabedrijf maken. Een bedrijf dat naast games ook films, tv en bijvoorbeeld eSports toernooien (met livestreams tegen betaling) produceert.

Zo is Activision een tv-studio en een eSports-tak begonnen, en ook EA en Ubisoft spelen met die gedachte.

Ik begrijp dat wel, want men wil niet langer afhankelijk zijn van enkel de vérkoop van een game. Franchises als Call of Duty, Skylanders, Assassin's Creed of Battlefield zijn zo bekend dat er veel meer geld uit te halen valt dan alleen met de spelletjes die over de toonbank gaan.



> “Ik wil dat mijn nieuwe games ook voortbestaan als manga, anime en comics.”



Gelukkig dus geen films meer van Hideo Kojima.

Power Spy

● Nou ja, ook in Praag, wist Wouter ons te vertellen. 'Oh en vast ook wel in Brazilië', voegde hij er droogjes aan toe. 'Het is toch een Braziliaans steakhouse?'

● Nino schreef deze maand in zijn review van Superhot dat hij toch zeker tien uur zoet was met de verhalende modus. Toen onze concullega's hun recensies publiceerden, klaagden ze steen en been over de slechts 'twee uur lange story mode'.

● Ze zeggen wel eens dat je niet goed in games hoeft te zijn om erover te schrijven, maar deze discrepantie is wel heel erg gênant. Nino beweert dat hij uitgebreid de tijd heeft gepakt om de game maximaal in zich op te nemen; wij weten wel beter en lachen hem nog steeds dagelijks uit om zijn gebrekkige skills.

● Gelukkig gaat hij volgende maand aan de slag met Bus Simulator, die vergt een stuk minder van onze baardaap.

● Nu maar hopen dat hij er niet weer honderd uur mee bezig is, en zich houdt aan de dienstregeling van Ed.

● We hadden deze maand ook bijna de politie op de stoep staan. Niet omdat Graddus weer eens een hele bevolkingsroep had beledigd; nee, het was deze keer niet eens onze schuld.

● Onze collega's en kantoorgenoten van InsideGamer hadden namelijk een verzuimbriefje van een dokterspraktijk gephotoshopt zodat mensen zich makkelijker ziek konden melden om Fallout 4 te spelen.

● De dokterspraktijk van het oorspronkelijke briefje kon er niet om lachen en schakelde meteen de politie in.

● Uiteindelijk was de zaak met één telefoontje afgedaan. InsideGamer heeft het plaatje offline gehaald en we hebben de hele middag nog nagelachen over deze nuttige besteding van onze belastingcenten.

● De PU kan natuurlijk niet achterblijven, dus we hebben Jan een studie geneeskunde aangemeten zodat wij binnenkort échte doktersbriefjes kunnen schrijven.



twitter.com/jurjenT

IK SPAAR GEEN GAMES

Momenteel lees ik het boek 'Opgeruimd!' van Marie Kondo. Daarin leert deze Japanse schoonmaakprinses hoe ik mijn huis, en ik citeer nu even de achterflap 'kan transformeren in ruimtes vol rust en inspiratie'.

Volgens Kondo is het de sleutel tot succesvol opruimen om alleen de zaken te bewaren waar je echt van houdt, en de rest weg te doen. Ik kan me daar wel in vinden. Temeer omdat ik dit al jaren zo doe, wat games betreft.

Natuurlijk, ik heb tegenwoordig nog steeds aardig wat games in de kast staan (iets minder dan voordat ik aan het boek van Kondo begon), maar ik spáár geen games. Wanneer ik dat als gamesjournalist opbiecht, kijken mensen mij altijd raar aan. En ze geven redenen waarom ik wél games zou moeten sparen. Daar zit voor mij nooit een reden bij die hout snijdt.

Een paar van de genoemde redenen: 'dan kun je ze nog een keer spelen' (ik steek mijn tijd liever in games die ik nog níet gespeeld heb), 'dan heb je ze echt in bezit' (kun je een spelbeleving bezitten?), 'dan kun je ze voor research gebruiken' (geloof me, iets opzoeken via walkthroughs op YouTube gaat stukken sneller) 'en het staat mooi in de kast' (wat is er mooi aan al die ruggetjes met letters erop?). Ennuh… zijn games niet gewoon bedoeld om gespééld te worden?

Toch begon ik laatst te twijfelen. Ik speelde de HD-remake van Twilight Princess (zie screen), en daar beleefde ik zó veel plezier aan dat ik dacht: waarom heb ik die game niet eerder herspeeld? Nou had ik de Wii-versie van Twilight Princess toevallig nog in de kast staan, dus dacht ik: laten we eens kijken hoe dat voelt.

Voor het authentieke gevoel sloot ik mijn ouwe Wii weer eens aan. Ouwe Twilight Princess erin. En ik schrok. Dat compacte beeld. Die kartelranden. Die modderige texturen.

Snel weer de kast in, die ouwe game. Maar daar blijft hij wel staan. Want van mijn opruimprinses Kondo mag ik de zaken bewaren waar ik echt van hou. En ik hou echt van Twilight Princess. Meer dan ooit na het spelen van de HD-versie, die ik ernaast heb gezet.

Dat is eigenlijk de beste reden om toch nog wat games te sparen (raar woord eigenlijk, alsof ik ze gratie verleen): omdat ik blij word als ik ze zie staan.



HEBBUH-HEBBUH!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos



Of Star Fox Zero voor de Wii U een knaller gaat worden, is nog maar de vraag. We hopen in ieder geval dat Nintendo de extra tijd die ze genomen hebben goed besteedt.

Over besteden gesproken; als je goed in je slappe was zit, kun je als fanboy je spaarvarken stukslaan voor dit epische beeldje van de vliegende vos. Twee nadelen: het ding kost 80 dollar en het is een exclusieve Gamestop pre-order actie. Inderdaad die Amerikaanse keten. Zucht.

MONUMENTALE LEGO-SET

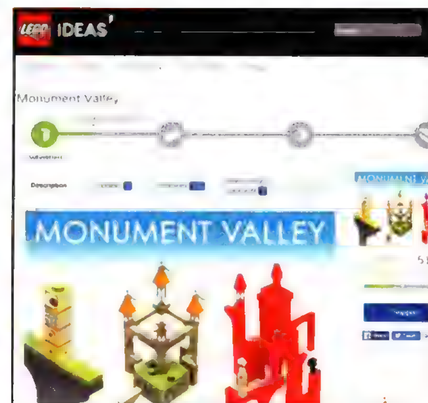
Monument Valley was een briljante puzzel-app, en met genoeg steun van de community krijgen we straks wellicht een MV LEGO-set.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Jongens, wat hield ik van de in 2014 verschenen puzzel-app Monument Valley. Ik steek iedere week een kaarsje aan voor een aankondiging van een volwaardige sequel. En ik was niet de enige die heeft genoten van dit magistrale puzzelspelleke, want inclusief de korte maar krachtige add-on Forgotten Shores heeft ie inmiddels 5,8 miljoen dollar (omzet) in het laatje gebracht.

Initiatiefnemer Isometry vindt het daarom hoog tijd voor een Monument Valley LEGO-set! Deze gast heeft zijn idee voor zo'n set namelijk gepost op een conceptsite voor LEGO-fans. Wanneer het idee tienduizend stemmen haalt, wordt het overgedragen aan de LEGO reviewboard, en als die groen licht geven, gaat men daadwerkelijk over tot productie.

Wil jij dit, EN JA DAT WIL JE, dan kun je hier je steun betuigen:
https://ideas.lego.com/projects/129041



● De studie duurt nog even, maar vanaf 2024 zullen we elke maand een nieuw, legitiem doktersbriefje bij de PU meesturen. At your service.

● Iedereen die wel eens zonder portemonnee van huis is gegaan, weet hoe naakt dat voelt. Alsof je geen broek aan hebt, ofzo. Wouter is blijkbaar een heimelijke nudist, want hij ging zonder portemonnee op trip naar Engeland!

● Dat is vergelijkbaar met naar Mars gaan en je zandschepje vergeten.

● Wouter had echter mazzel want er was een collega van hem mee: Martin van InsideGamer. Die bood aan om een aantal dagen Wouters sugardaddy te zijn.

● Wouter voelde zich nog nooit zo afhankelijk en ja, ook nog nooit zo naakt.

● Afgelopen maand lekte de gehele inhoud van een Nintendo Direct een halve dag voordat ie online kwam. Mensen op PU.nl smulden ervan!

● Vreemd, want als we zouden verklappen dat Nathan Drake doodgaat in Uncharted 4, dan zouden we aangeklaagd worden wegens spoilerisme en was de wereld te klein!

● Bestaat dat, spoilerisme?

● Uiteindelijk was de Nintendo Direct zelf minder boeiend dan het nieuws dat de inhoud ervan was gelekt. Dat is nu dan ook de nieuwe case die je tegenkomt als je het woord 'ironie' opzoekt in het geekwoordenboek.

● De PU Algemeen Geblaat is de officiële Whatsapp-groep van alle PU-redacteuren. Je zou verwachten dat daar voornamelijk druk gediscussieerd wordt over games en dat is ook zeker zo. Discussies over Ubisoft, Street Fighter V en No Man's Sky gaan over en weer.

● Zo vliegen Jan en Nino elkaar regelmatig in de haren (spreekwoordelijk dan) over ALLES en komen Samuel en Wouter vaak tot de conclusie dat de gamesmaak van de één van Venus komt en die van de ander van Mars. Wie van welke planeet, dat laten we aan de lezer over.



AIDEN PEARCE NIET IN WATCH DOGS 2

Watch Dogs 2 komt eraan en de game zal voor het einde van Ubisofts boekjaar (april 2017) het licht gaan zien.

De hacken-in-een-open-wereld game heeft 't ondanks gemengde reacties goed gedaan voor de Franse uitgever (tien miljoen stuks gingen er over de toonbank) en ik heb best zin in een vervolg.

Mijn Glazen Bol voorspelt dat Watch Dogs 2 onthuld wordt tijdens de E3 dit jaar. Verrassender is wellicht dat mijn bolleke beweert dat hoofdpersonage Aiden Pearce niet meer van de partij zal zijn. Hoewel, verrassend; een van de belangrijkste kritiekpunten op deel 1 betrof de inwisselbare, nietszeggende gast die de hoofdrol speelde. De Glazen Bol ziet dan ook een geheel nieuw hoofdpersonage die, net als wat Ezio voor Assassin's Creed II heeft gedaan, de franchise meer smoel moet geven.

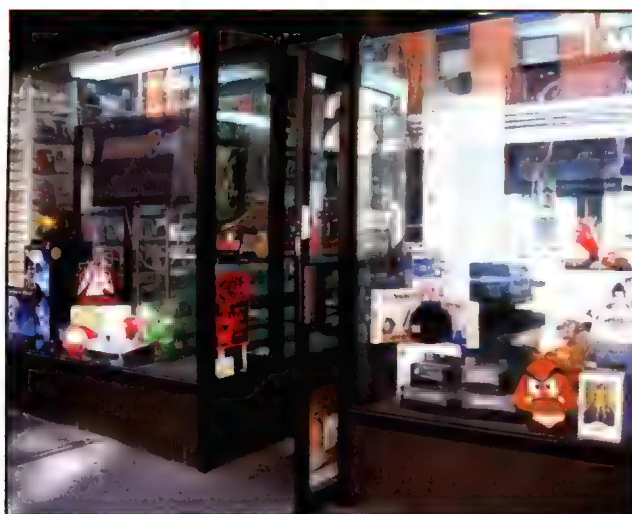




twitter.com/GKJJ

GELD MAAKT MEER KAPOT DAN JE LIEF IS

De ouderwetse winkel van steen heeft het moeilijk. Met het verdwijnen van al die schoenen-, sport- en modezaken inclusief gigant V&D, wordt het steeds leger in onze winkelstraten. En ook de gameshops hebben 't lastig.



Vooral de kleine gamespeciaalzaakjes hebben het moeilijk. Veel mensen vragen daar advies en bepalen daar hun keuze... om de game vervolgens goedkoper online binnen te hengelen.

Nu ga ik hier niet als een Don Quichot tegen de technologische vooruitgang strijden. Ook ik koop steeds meer online, en ja, dat doe ik toch vooral vanwege de centjes. En wees eerlijk; zo werkt dat bij jullie toch ook?

Toch word ik een beetje triest van het feit dat de portemonnee de belangrijkste factor is waarop mensen hun keuze baseren.

Want online mag dan wel goedkoper zijn, er staat wat mij betreft ook een hoop negativiteit tegenover. Zo moet je altijd oppassen of de toko in kwestie wel betrouwbaar is, heb je soms te maken met (lelijke) sites die niet goed werken en kun je lekker wachten op een bezorger die ergens tussen 9.00 en 18.00 uur komt en dan altijd het pakje bij de buren afgeeft, die diezelfde dag nog op vakantie gaan.

Maar het belangrijkste nadeel van online shoppen, vind ik het gemis aan voorpret. Als ik in zo'n old skool gameshop kom, dan geniet ik altijd van het aanbod, de figurines, de posters, de demopods, het gesprekje met iemand die echt wat van games weet. Die entourage, dat is waardoor ik nóg meer zin krijg om te gamen. Een plat stukje scrollen en klikken kan die euforie nooit teweeg brengen.

Noem mij een old fashioned romanticus, maar het is toch eigenlijk wel triest dat we dat allemaal, ja ik dus ook, kapot laten gaan. Dat we gezelligheid, kennis en service minder belangrijk vinden dan een paar euro's besparen. Geld maakt meer kapot dan je lief is.

VAARWEL DR. BOOM!

Ik haat Dr. Boom. Ken je Dr. Boom? Als je Hearthstone speelt ken je 'm. Het is een van de verschrikkelijkste kaarten in dit digitale kaartspel. Correctie: dé verschrikkelijkste. Tenminste, als je tegenstander 'm op tafel legt.

Dr. Boom kost 7 mana, en daarvoor krijg je een 7/7 minion. Op zich een aardige, weinig opzienbarende kaart dus. De angel zit 'm echter in zijn strijdkreet. Op het moment dat Dr. Boom gespeeld wordt, summont hij als battlecry namelijk twee 1/1 Boom Bots. Deze minions doen bij ontploffing elk nog eens 1 - 4 schade aan mijn strijdtroepen.

Dit alles bij elkaar maakt Dr. Boom gewoon een overpowerde kutkaart die een verliezende speler kan inzetten om heel cheap een overwinning af te dwingen.

Dus goed nieuws dat Dr. Boom binnenkort uit Hearthstone verdwijnt. En met hem alle speciale kaarten uit de Goblins vs Gnomes set.

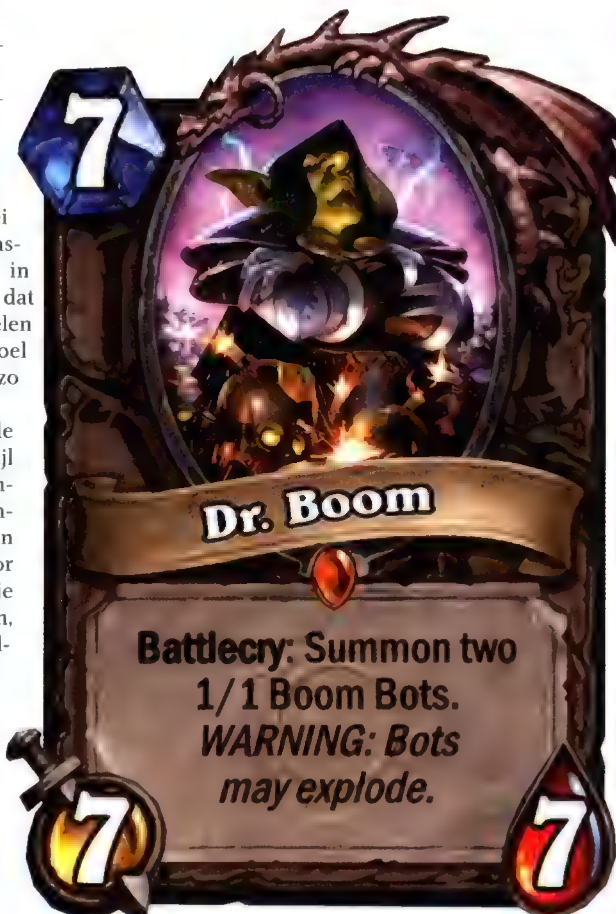
Wat is namelijk het geval: de ontwikkelaars van Hearthstone komen met een nieuw 'Standard' speltype waarin kaarten van uitbreidingsets slechts twee jaar geldig zijn. Na die twee jaar kun je ze niet meer gebruiken. Een nieuwe vondst van Blizzard om je te laten betalen voor de nieuwste sets? Uiteraard. Maar *ook wel een logische zet om de game interessant te houden voor pro's. En toegankelijk voor nieuwkomers.*

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Na twee jaar en vijf updates bestaat Hearthstone uit zo'n duizend verschillende kaarten, en door de snelle groei wordt het uiteraard steeds lastiger die kaarten met elkaar in evenwicht te brengen. Plus dat beginners lang moeten spelen voordat ze een beetje een gevoel hebben over 'welke kaarten er zo ongeveer zijn'.

Door aan de achterdeur oude kaarten te laten vervallen terwijl door de voordeur nieuwe binnenkomen, blijft het spel hangen rond de duizend kaarten in totaal. Zo blijft de game voor liefhebbers constant een beetje oud en een beetje nieuw voelen, terwijl het voor nieuwkomers allemaal nog net te behappen is.

Mensen die absoluut niet zonder Dr. Boom kunnen, mogen die kutkaart blijven gebruiken in het nieuwe speltype 'Wild' (waarin elke ooit verschenen kaart gebruikt kan *worden), maar daar zal ik voorlopig verre van blijven.*



Power Spy

- Maar het meest hete onderwerp deze maand was... frikandellen! Of frikAdellen, want zelfs daar was discussie over.
- Opmerkingen zoals 'de frikandel is een ode aan zatlappen en vet voedsel', 'de frikandel is een belediging voor alle tenderloins van deze aarde', 'frikandellenhaters kan ik niet serieus nemen', 'een goede frikandel kan wedijveren met foie gras', 'ik hou van goed vlees, niet van afval' en 'iedereen die zegt dat ie een frikandel smerig vindt, liegt en is gehersenspoeld' vlogen over en weer.
- We zullen maar niet zeggen wie de haters en de lovers waren, want we weten inmiddels dat dit onderwerp HEEL gevoelig ligt.
- Sinds kort zit er een stagiair op de redactie die luistert naar de naam Brutus. Nou ja, luistert... Hij is van het koppige soort.
- Nu maakt dat niet zo heel veel uit, want hij is Brabants en we verstaan toch de helft niet van wat ie zegt, maar onlangs begon Brutus wat bijdehante trekjes te vertonen tegen Tjeerd.
- Het lachen verging hem echter snel toen Tjeerd hem meesleurde naar het testhok om verplicht de horrorgame Layers of Fear te spelen.
- En toen bleek Brutus helemaal niet zo'n taaie meer te zijn. Hij smeekte Tjeerd om hem te laten gaan. En terwijl hij snikkend om zijn knuffel Piggy McPig vroeg, beloofde hij nooit meer bijdehand te doen.
- We proberen hem nu met dezelfde methode zindelijk te krijgen.
- Na maandenlang thuiszitten mocht Tjeerd eindelijk weer eens op trip afgelopen maand. Hij werd door Jan lekker gemaakt voor een tripje naar Windsor Castle, het prachtige kasteel van Queen Elizabeth.
- Het bleek een dagje op en neer te zijn naar het dórpje Windsor, waar Tjeerd alleen een glimp van het kasteel kon opvangen na een kilometer lopen.
- *En dat bleek uiteindelijk voor niets, want de koningin was niet thuis.*

TOM CLANCY THE DI

Als je dit leest, is The Division zojuist verschenen en trachten honderdduizenden gamers New York te bevrijden van geboefte na een bioterroristische aanslag op de iconische stad. De review van Ubisofts RPG-shooter heb je dan ook waarschijnlijk al gelezen op PU.nl; deze coverview dient ter ondersteuning daarvan. Op de volgende pagina's gaat Jan wat dieper in op het achtergrondverhaal van het spel en het realisme dat Ubisoft claimt met deze nieuwe ip neer te zetten.

Jan VECHT ZICH DE POKKEN



Een aantal weken geleden reisden Jurjen Bakker en ik richting New York met een tas vol camera-apparatuur, laptops, een gezonde dosis scepsis én een hongerige interesse naar The Division; de game die al lang in ontwikkeling is bij Ubisoft Massive. Het spel dat volgens insiders ooit begon als een Tom Clancy MMO, heeft de afgelopen jaren heel wat veranderingen ondergaan om uiteindelijk tot wasdom te komen als RPG-shooter die naadloos singleplayer, co-op en multiplayer met elkaar verbindt. Of Ubisoft al die ambitieuze doelstellingen waar gaat maken, moet de komende weken en maanden blijken, maar feit blijft dat de makers niet over een nacht ijs zijn gegaan én, zoals het er nu naar uitziet, een waardig alternatief bieden voor het op dit moment, langzaam doodbloedende Destiny. Met New York na-een-pandemie als setting, is de toon in ieder geval gezet.

Verschillende geluiden

Na de bèta van The Division waren hier op de redactie verschillende geluiden te horen. Graddus bijvoorbeeld was een tikje teleurgesteld, Tjeerd was echter enthousiast over de nieuwe game van Ubisoft. Graddus vond dat de game 'laffe shootouts' bevatte, Tjeerd vond dat wat overdreven. De A.I. liet hier en daar wel wat steken vallen, maar de sfeer in het door een bio-terroristische aanslag geteisterde New York, was direct voelbaar bij aanvang van de game. Daar was (en is) iedereen het wel over eens.

Ikzelf ging vrijwel blanco het spel in. Vanwege tijdsdruk heb ik de eerste bèta zelf niet gespeeld (de keys die ik had, heb ik barmhartig als ik ben [kuch - Ed] via mijn twitter-account weggeven), en na de E3 2015 hield ik het even voor gezien met The Division. De game was zo lang in de maak, dat ik besloot te wachten tot ie bijna uit was om weer in te stappen. En dat gebeurde dus tijdens deze trip naar de Big Apple.

Maar voordat ik mijn ervaringen uiteenzet, wil ik terug naar het begin. Naar de opzet van The Division. Want er is meer aan de hand met dit grimmige, actievolle rollenspel dan je misschien zou denken.



weetje • weetje

Volgens Ubisoft is de release van The Division pas het begin. Voor 2016 staan er naast drie betaalde DLC-pakketten ook een heleboel gratis updates en content downloads in de steigers. Zo moet je je minstens tot eind 2016 kunnen vermaken met de game.

weetje • weetje

The Division is een van de langst in ontwikkeling zijnde games uit de stal van de Franse uitgever. Het proces van prototype tot uiteindelijke game kostte ruim zes jaar.

Pokken

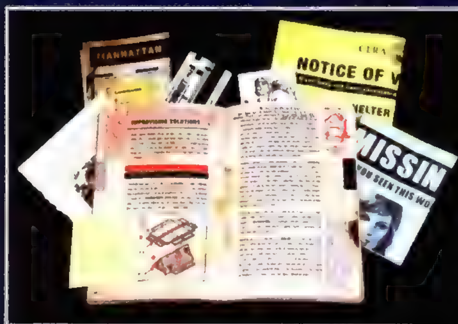
Het is Black Friday in New York. Zwarte Vrijdag is de dag na Thanksgiving; wanneer Amerikanen traditiegetrouw massaal beginnen met hun kerstinkopen. Op deze dag bieden veel winkeliers namelijk hun producten aan met fikse kortingen, hetgeen de bekende graai-filmpjes oplevert van duizenden mensen die met televisies en dergelijke onder hun arm door de winkels rennen. Het is, volgens het scenario van The Division, de ideale

"Dat je knokt in en rond iconische settings als Wallstreet, Times Square en Madison Square Garden maakt het strijdgewoel alleen maar leuker."

META NOVEL

Om de game nog wat meer gelaagdheid te geven, verschijnt er rondom The Division ook een speciale survivalgids. De 176 pagina's tellende *New York Collapse - A Survival Guide To Urban Catastrophe* is geschreven door ene Warren Merchant, niet geheel toevallig een personage uit de game.

Ook in het spel zelf is er een NPC, genaamd April, die met de gids aan de slag gaat. Ze is op zoek naar haar man, naar de daders van de pandemie en naar het hoe en waarom achter de auteur van de gids, die nogal wat verborgen boodschappen lijkt te bevatten. 'In-game' kun je verschillende pagina's van de guide vinden en met April delen. 'Wie is de Mol'-liefhebbers en fans van de World War Z survivalgids gaan zich hier heel erg mee vermaken.



De guide is los beschikbaar via de webshop van Ubisoft en zit eveneens bij een aantal special edition versies van de game. Het boekwerkje is echt prachtig gemaakt en zit vol aantekeningen, clues, verborgen informatie, grappige weetjes, schokkende passages en interessante achtergronden. Een must-have voor fans van The Division.

Zo bestrijd je dus een crimineel wespennest.



DWALEN IN DE DARK ZONE

M'n hart klopt in mijn keel als ik aankom in de Dark Zone. Hier is niet alleen unieke loot te vinden, maar moet je ook voor alles op je hoede zijn. Het is oppassen voor de A.I.-vijanden die een stuk sterker zijn dan in de rest van New York, maar boven alles moet ik op m'n tellen passen voor andere spelers.

Ik word aangevallen door sterke A.I.-boeven en moet alle zeilen bijzetten om ze in m'n eentje te verslaan. Het is een pittige klus, maar als ie geklaard is, besef ik dat ik crazy veel geluk heb, want er lijkt verder niemand in de buurt te zijn! Als een bezeten Gollum ren ik naar de loot toe, gris het weg en vlucht direct naar een beschut plekje op het dak... Het is gelukt!

VRIENDEN MAKEN

Ik bekijk mijn nieuwe, vette assault rifle, en het is een pareltje, met heerlijke stats, een lekkere *talent* en ik kan niet wachten tot ik ermee aan de slag kan. Want dat is de catch van de Dark Zone: ik moet mijn nieuwe wapen eerst per heli uit de Dark Zone zien te krijgen voordat ik 'm kan gebruiken, en dat is makkelijker gezegd dan gedaan. In de Dark Zone krioelt het namelijk van de rotzakken, aasgieren en bandieten, en die zijn allemaal uit op mijn nieuwe, vette assault rifle. Die van mij krijgen ze niet hoor, over mijn lijk.

Gelukkig is mensen beroven niet zonder gevaar voor de bandiet zelf, want op het moment dat je op een andere speler schiet, word je een bounty voor de andere spelers. Het is dus zaak om bondgenootschappen te sluiten met anderen, of nog beter: met je vrienden de Dark Zone in te stappen.

IN DE AANVAL

En daarom schuil ik achter muurtjes, zoek ik dekking achter auto's en probeer ik uit het zicht te blijven van de bendes met lootjatters die door de straten van New York schuimen. Dit is geen shooter, maar pure survival! Keer op keer lukt het me om uit de klauwen van de bandieten te blijven; als een schaduw tegen gevels geplakt, op zoek naar de restjes die andere spelers hebben laten liggen.

Maar ik kan niet eeuwig in de schaduw blijven, ik moet in de aanval, ik moet vooruit. Ik besluip daarom een groepje van drie ellendelingen en het lukt me om één van hen te doden. Ik ren als de sodemieter weg, en met een verse bondgenoot in mijn kielzog (die gast dook ineens op!) rennen we weg voor de wraak van de overgebleven rovers.



GEEN KANS

Samen met mijn bondgenoot roep ik de heli op; het moét me lukken om mijn gun te extracten, dat is essentieel. Zodra de heli arriveert, kruipt het zweet langs mijn ruggengraat omhoog, want groepjes met andere *agents* komen naar deze plek toe. Iedereen kijkt schuchter en wantrouwend om zich heen, want er hoeft maar één gast te flippen of de wankele wapenstilstand is verbroken, en mijn wapen is gemeengoed geworden.

Net voordat ik de heli wil pakken, gebeurt het: de boevenbende die ik tegen me in het harnas heb gejaagd, is weer compleet en komt me halen. De andere agents redden hun eigen vege lijf en ook mijn 'bondgenoot' laat me mijn eigen boontjes doppen. Drie tegen één maak ik geen schijn van kans en mijn wapen wordt meegepikt. Over mijn lijk.

Wacht maar, ik kom terug naar de Dark Zone... met mijn vrienden.

dag voor kwaadwilligen om toe te slaan. En dat gebeurt dan ook...

Een met pokken geïnfecteerd dollarbiljet wordt uitgegeven tijdens Black Friday en passeert die dagen vele handen. Het virus doet zijn werk en breidt zich als een olievlek uit onder de bevolking van New York. Huisartsenposten en ziekenhuizen raken overvol met koortsige New Yorkers, en binnen mum van tijd is de pandemie een feit.

Mensen gaan in paniek hamsteren, de hulpdiensten beginnen te haperen, het openbare leven wordt lamgelegd en politie en brandweer hebben hun handen vol aan rellen, gewapende overvallen en berovingen. De sfeer wordt grimmig, het leger wordt ingezet en ondertussen raken steeds meer mensen geïnfecteerd. Het aantal sterfgevallen loopt snel op, de noodtoestand wordt uitgeroepen en eerste levensbehoeften (schoon drinkwater, elektriciteit, medicijnen, voedsel) worden schaars. Al snel is de chaos compleet, terwijl de regering koortsachtig aan een vaccin werkt.



weetje • weetje

The Division is ontworpen met co-op in het achterhoofd, maar de game is ook prima in je eentje te spelen.

Dit is het moment dat de speler zijn intrede doet in The Division, met als decor het in sneeuw gehulde en in doodsnood verkerende Manhattan.

Operation Dark Winter

Het idee achter de The Division is dat in tijden van rampen en noodsituaties, er altijd zogenaamde sleeper agents »

Zou mooi zijn als ie die gast nu neerschoot.... Kon je zeggen die ligt aan het eind van de tunnel.

» in het rampgebied achterblijven om a) de orde te handhaven, b) uit te zoeken wat de oorzaak van de ramp is, c) eventuele dreigingen te lokaliseren en te ontmantelen, d) proberen het rampgebied veilig(er) te maken en indien mogelijk weer op te bouwen.

Een wellicht naïeve gedachte, maar wel een die President George Bush in 2007 in een noodwet liet optekenen onder de noemer **Directive 51**. Dit is een afkorting voor **National Security and Homeland Security Presidential Directive**. De precieze inhoud van die noodwet kennen we niet, maar het komt ongeveer overeen met hetgeen hierboven geschetst wordt. Of zoals de Engelstalige Wikipedia-pagina het omschrijft: *'A Presidential Directive which claims power to execute procedures for continuity of the federal government in the event of a "catastrophic emergency". Such an emergency is construed as any incident, regardless of location, that*

"Er is meer aan de hand met dit grimmige, actievolle rollenspel dan je misschien zou denken."

results in extraordinary levels of mass casualties, damage, or disruption severely affecting the U.S. population, infrastructure, environment, economy, or government functions.'

En dat is nu precies wat er in The Division aan de hand is. Ubisoft heeft dit gegeven met een Tom Clancy-sausje overgoten om uiteindelijk tot het verhaal achter The Division te komen.

Maar dat is niet het enige. De game baseert zich daarnaast grotendeels op **Operation Dark Winter**. Dit is de codenaam voor een *senior-level bio-terrorist attack*-simulatie, uitgevoerd op 22 en 23 juni 2001. Deze simulatie betrof een verzonnen versie van een wijdverspreide pokkenuitbraak in Amerika. Tara O'Toole en Thomas Inglesby van de *Johns Hopkins Center for Civilian Biodefense Strategies (CCBS)* en *Center for Strategic and International Studies (CSIS)*, en Randy Larsen en Mark DeMier van *Analytic Service* waren de architecten van deze simulatie en de uitkomsten waren schokkend. Binnen een paar dagen zou er complete chaos en anarchie heersen in de grote steden en zouden alle hulpdiensten en openbare voorzieningen het af laten weten. Binnen een paar weken zouden honderdduizenden mensen het leven laten, aldus de uitkomst van de simulatie.



weetje • weetje

Jurjen en ik schoten twee video-items in New York. Je vindt ze op PU.nl hier: PU.nl/TheDivision1 en hier: PU.nl/TheDivision2

weetje • weetje

Benieuwd wat The Division uiteindelijk voor score krijgt? Check dan de review op PU.nl: PU.nl/The Division-Review

weetje • weetje

De echte schrijver van de Survival Guide (zie kader) is Alex Irvine, schrijver van meer dan veertig boeken en auteur van diverse gamescripts. Irvine was o.a. verantwoordelijk voor de verhalen achter de games Marvel Avengers Alliance, Marvel War of Heroes en Marvel Puzzle Quest.

Een echte RPG

Dat de zaken er dramatisch voorstaan aan het begin van The Division moge duidelijk zijn, maar Ubisoft wilde geen depressieve post-apocalyptische game afleveren.

Magnus Jansen, Creative Director: "Als Special Agent ben je er juist om New York terug te veroveren op de gewapende facties en de bendes die voor eigen rechter spelen. Gewone mensen pakken de wapens op, proberen de orde te herstellen, werken samen en nemen de straten en gebouwen af van de moordenaars en de

HOE SNEL INFECTEER JIJ DE WERELD?

Om de ernst van een pandemie te illustreren, heeft Ubisoft een speciale rampensimulator laten bouwen; een gratis website waarop jij patiënt zero bent, je niet lekker voelt en je meldt bij het dichtstbijzijnde ziekenhuis.
De simulator maakt gebruik van Google Earth en Google Maps-achtige data waarin waarheidsgetrouw alle ziekenhuizen, supermarkten, apotheken en dergelijke bij jou in de buurt worden weergegeven met naam en toenaam. Aan jou de keuze naar welk ziekenhuis je gaat, bij welke supermarkt je gaat hamsteren, of je nog even langs de Kruidvat gaat, en ga zo maar door. De simulator heet '**Collapse: The End of Society Simulator**' en is gewoon in je browser te checken.
Uiteindelijk vallen er meer en meer doden, en vlucht je naar Dubai, of Singapore, of Sydney? Hoe dan ook; reizen verspreidt de infectie alleen maar, dus dat was bij nader inzien geen handige actie.
De uitkomst van de simulator-procedure die, afhankelijk van waar je woont en begint, ongeveer vijf minuten duurt, staat van tevoren al vast. Een wereldwijde pandemie vindt plaats, honderden miljoenen mensen zullen sterven, de wereld gaat eraan. Best heftig.



plunderaars. Deze iconische stad is het waard om voor te knokken."
En knokken en opbouwen zal je. Waarbij het mooie is dat alles met elkaar is verbonden. Een van de eerste dingen die je doet in de game is het heroveren van het oude postkantoor dat dienstdoet als hoofdkwartier. Hier mag je drie vleugels (wings) inrichten: Medical, Technical en Security. Iedere vleugel heeft een niet-speelbaar personage die verantwoordelijk is. Op deze manier beleef je de drie verhaallijnen door de ogen van deze personages. Door de drie vleugels uit te bouwen en te upgraden, verbeter je tevens je eigen uitrusting, je wapens en je skills. Kort door de bocht zorgt Medical voor health, Technical voor gadgets en Security voor wapens en explosieven.
Met een keur aan wapens en mods, skills, talents, perks, upgrades en superskills, verdeeld in vele menuutjes en sub-menuutjes, toont The Division dat het behoorlijk diep gaat. Daarom is het ook effe wennen dat wanneer je op vijanden schiet, de cijfertjes om diens hoofd vliegen. En ja, het leegschieten van je wapens (je draagt er drie bij je - primair, secundair en sidearm) voelt aanvankelijk misschien niet zo bruut in vergelijking met een game als Far Cry, maar naarmate je betere wapens krijgt en deze upgrade met vizieren, dempers, dodelijkere munitie enzovoorts, voel je je steeds zekerder en krachtiger. En dat je knokt in en rond iconische settings als Wallstreet, Grand Central Station, Times Square, Madison Square Garden en de Public Library maakt het strijdgewoel alleen maar leuker.
Daarnaast leer je al spelend steeds meer over de krachten die achter de bio-terroristische aanval zitten, waarbij Ubisoft heeft beloofd om de hoofdverhaallijn niet uit te gaan smeren over de op stapel staande drie DLC-pakketten.


De misdaad in NY was georganiseerd, de politie niet.



weetje • weetje

Ubisoft werkt samen met Monorex; dit is een graffiti kunstenaarscollectief die het virtuele New York heeft voorzien van uiteenlopende authentieke 'pieces' en 'murals'. Hoeveel heb je er al gespot? Check zeker het Instagram account van die gasten: @Monorex.



Let's take NY back!

Ubisoft wil met The Division spelers minimaal een jaar lang aan zich binden. Of de game genoeg vlees op de botten heeft en houdt, zal de komende weken en maanden blijken, maar de ambitie en de beloften van Ubisoft Massive lijken oprecht.
Het is in ieder geval goed te zien dat de makers de bekende Tom Clancy-pijlers zoals cover-based actie en een diepe RPG-in-een-hedendaagse-setting succesvol lijken te combineren. Let's take New York back!

KULUM



Twitter: @Maarten_Brands of @CookBeck

Op reis naar:
Tokio! Twee keer geweest nu, maar er komt zeker een derde keer



Speelt:
Vooral Street Fighter V, Fallout 4 en Splatoon



Maarten Brands

Maarten Brands is oprichter van Cook & Becker (www.candb.com), een internationale kunstgalerie voor videogame art en bestuursvoorzitter van Dutch Game Garden. Hij noemt zichzelf het levende bewijs dat je ook in de game-industrie terecht kunt komen als je niet kunt programmeren of ontwerpen.

STAGE BIJ PU

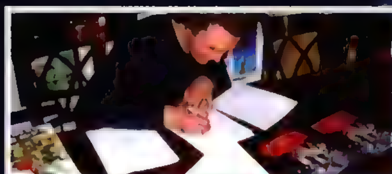
Games zijn altijd belangrijk voor me geweest. Als kind speelde ik veel op PC en homecomputers als de MSX, Commodore 64 en Amiga. Mijn eerste spelcomputer was de Super Nintendo. Op school zat ik altijd stiekem achterin de klas videogame tijdschriften te lezen en de Street Fighter II strategyguide uit mijn hoofd te leren.
Ik wilde altijd al werken in de game-industrie, maar toen ik van de middelbare school kwam bestond er nog geen game-opleiding, was Davilex het enige gamebedrijf in Nederland dat ik kende en bovendien kon ik niet programmeren.



Dus toen ben ik maar gaan schrijven over games en journalistiek gaan studeren. In mijn eerste jaar heb ik zelfs nog een oriëntatiestage gelopen bij de PU! En Ed weet dit niet meer, maar die heeft toen nog twee stukjes van me nagekeken. Verder was er op de PU-redactie een Japanse Nintendo 64 die toen nog niet uit was in Nederland, dus ik heb vooral heel veel gegamed en screencaps zitten maken van Mario 64.

PAARDRIJGAME

De stukjes over games die ik tijdens mijn studietijd hier en daar publiceerde, werden opgemerkt door een reclamebureau in Amsterdam dat iemand zocht voor de PR en promotie voor Sony PlayStation in Nederland. En toen werkte ik dus ineens in de game-industrie!
Persberichten schrijven, acties bedenken, en vooral hopen dat die lui van de PU of an-



dere media niet weer een vernietigende recensie hadden van een PlayStation game! Na een paar jaar vroeg een goede bekende van me of ik marketing en sales wilde doen bij zijn nieuwe videogame studio in Amsterdam. Die studio heette W!Games en bestond nog maar uit vijf man (nu is dat Vanguard Entertainment) Hun eerste game was een paardrijspel voor meisjes, de eerste Nederlandse Wii game.
Hoogtepunt uit die tijd was dat ik Shigeru Miyamoto heb ontmoet. Hij had wel interesse in onze game, maar dacht dat paarden niet zo populair zouden worden als honden (Nintendogs was toen net uit, en ze keken ook naar andere dierengames).
Na deze periode heb ik een eigen gamebedrijf opgericht, genaamd Virtual Fairground. Dat bedrijf groeide heel snel en maakte online virtuele werelden. Ons bekendste spel was een online wereld van de tekenfilm Galactik Football. Helaas bestaat die studio nu niet meer.

COOK & BECKER

Nu heb ik samen met mijn broer dus Cook & Becker. Daar zijn we mee begonnen omdat we vinden dat de beeldcultuur van videogames belangrijk is, en veel videogame art écht kunst is. We willen dat meer mensen dat zien. Wij werken samen met top artists uit de industrie en gamestudios om van hun werk mooie prints, boeken en kunstwerken te maken. En die art pieces verkopen we over de hele wereld.
Zo hebben we net met Bungie een gave kunstprintcollectie gemaakt over Destiny, en met Guerrilla een mooi koffietafelboek over vijftien jaar Killzone, en we hadden een stand op New York Comic Con!

DE NAAM COOK & BECKER

We zochten bij de start nog een lekkere internationale naam. Tijdens een brainstorm met mijn broer, noemde een van ons de ander een koekenbakker. Dat bleef hangen, en half Engels uitgesproken werd dat Cook & Becker.



DUTCH GAME GARDEN

Omdat ik in de game-industrie zoveel verschillende dingen heb gedaan (zoals schrijven, PR, reclame, publishing, games developen en licensing) hoop ik die kennis bij de Dutch Game Garden (DGG) in te zetten om startende gamebedrijven te helpen.
Naast ervaring en grijze haren heb ik inmiddels ook wel een groot netwerk in de internationale game-industrie omdat wij bij Cook & Becker met zoveel studio's samenwerken. Je kunt dan altijd wel een beginnende game-ontwikkelaar koppelen aan een interessant contact.
De DGG is mede daarom een interessante plek: er lopen heel veel mensen rond met ervaring in de internationale game-industrie samen met veel nieuwe indie studios.





DREAMS

Een artikel over een game die over dromen gaat - zoiets wordt natuurlijk al snel een zweverige toestand. Daarom belooft Jurjen zich niet te verliezen in dromerige escapades, om hier zo concreet en down-to-earth mogelijk één vraag te beantwoorden: what the fuck is Dreams nou precies?

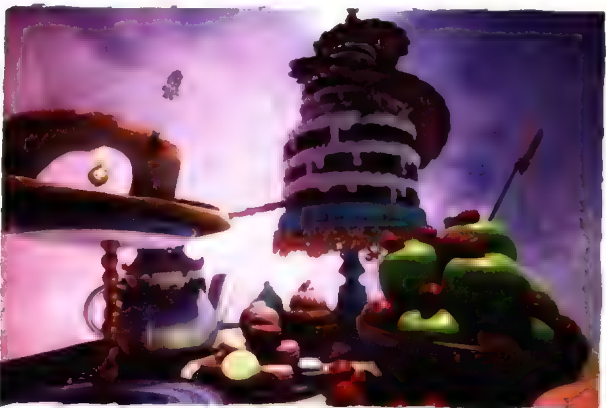
Dreams is de nieuwe game van Media Molecule, de studio die als eigendom van Sony in 2008 LittleBigPlanet maakte. Dreams is te beschouwen als een vervolg op LittleBigPlanet. Je kunt levels spelen, maar ook zelf bouwen. Die zelfgemaakte levels kun je uitwisselen met andere spelers.
Inderdaad, het 'play, create, share'-principe van LittleBigPlanet all over again. Maar dan in 3D, en een stuk breder en dieper van opzet. Ook moeten de opties play, create en share in Dreams wat minder op zichzelf staan en in plaats daarvan één geheel vormen.

Laten we onze nadere beschouwing van dit alles eens simpel beginnen. Met het 'play'-gedeelte.

Possessen

Je bent een Imp. Een druppel met een gezichtje erop. Je bestuurt hem met bewegingen van je controller. De Imp functioneert een beetje als een cursor, waarmee je objecten in de spelwereld kunt pakken, duwen en verplaatsen. Maar de meest bijzondere eigenschap van je Imp is dat je ermee in personages kunt duiken, om ze als het ware te possessen.
In een demo van Media Molecule wordt de Imp bijvoorbeeld in een vrouw met een berenkop geduwd, waar de speler vervolgens mee door een weelderig landschap naar een huisje wandelt. In dit huisje moet de Imp de beervrouw op een gegeven moment weer verlaten om aan een schakelaar te kunnen trekken. Iets verderop neemt de Imp bezit van een reusachtig muismens, die ballonnetjes kan pakken die de beervrouw weer verder helpen.
Het is een vrij random samengestelde reeks sequenties, duidelijk bedoeld om de mogelijkheden van Dreams te demonstreren. Gelukkig zal de uiteindelijke game een meer samenhangende campaign hebben. Tenminste, dat belooft Media Molecule.





Boompje

Volgens Media Molecule zal de uiteindelijke campaign gamers spelenderwijs vertrouwd maken met het create-aspect van Dreams.
Het spel geeft je bijvoorbeeld de opdracht ergens een boompje te planten. Dit boompje mag je onder begeleiding zelf tekenen. Als je het bosje hebt voltooid en geplant, is je missie voltooid. Maar je kunt hetzelf-





weetje • weetje

Media Molecule richt zich momenteel op het completeren en uitbrengen van de game, maar meteen daarna gaan ze vol inzetten op Virtual Reality support. Dus dat je je met zo'n bril op je hoofd werkelijk in die droomwerelden waant. Healey van Media Molecule: "Voor mij is dat de heilige graal van VR, dus reken maar dat we het mogelijk gaan maken."







"DREAMS TILT 'CREATIEGAMES' ZOALS LITTLEBIGPLANET EN SUPER MARIO MAKER NAAR EEN NIEUW NIVEAU."

de boompje vanaf dat moment ook op andere plekken in de omgeving planten. Zo vaak je maar wil. Dus natuurlijk heb je dan al snel een heel bos geplant. En de smaak van het goddelijk scheppen te pakken. Het create-aspect is overduidelijk het dingetje waar Dreams om gaat draaien. En waar spelers de game voor in huis gaan halen.
Het creeren van dingen in Dreams voelt een beetje als het kliederen met olieverf, maar ook als boetseren met klei. Het wordt te technisch om het allemaal uit te leggen, maar bekijk wat filmpjes op YouTube en je krijgt een aardige indruk van hoe het werkt. En je wordt waarschijnlijk een beetje duizelig van de mogelijkheden.

Ernstig minpunt

Natuurlijk waren er in LittleBigPlanet ook al heel veel maffe dingen mogelijk, maar wat je maakte, bleef toch altijd een beetje hangen aan de 2D-platformer-basis. Dreams biedt wat dat betreft veel meer vrijheid om te maken wat je wil.



weetje • weetje

Uiteraard is Dreams niet de eerste game waarin je characters kunt possessen. Dit kon namelijk ook al in de PC-game Messiah (2000) en Geist voor de GameCube (2005).

Zo zag ik al vlieg-en-schietspellen in sci-fi landschappen, Tetris-achtige puzzelspellen, Motorstorm-achtige racegames, verhalende adventures met cutscenes en shooters in grimmig ogende oorlogsgebieden. Omdat Dreams je laat experimenteren en bouwen met een ongelooflijk diepe toolbox, verwachten de mensen van Media Molecule zelfs dat er compleet nieuwe genres zullen ontstaan.
Een beetje geïmponeerd door dit alles, raakte ik wel doordrongen van een ernstig minpunt van Dreams. Het create-aspect mag dan laagdrempelig en intuïtief bedienbaar zijn, het gaat wel tijd opslokken. Heel veel tijd. En eerlijk gezegd zie ik mezelf nog geen honderd uur steken in het boetseren van mijn eigen action-adventure.
Waarom ik dan toch geïnteresseerd ben in Dreams? Omdat ik het heel interessant vind om te zien wat andere mensen ermee gaan maken. Het share-aspect.

Open en gesloten

De door spelers gemaakte levels worden Dreams genoemd. Deze dromen worden via deuren en andere openingen (bijvoorbeeld een put waar je in kunt springen) aan elkaar verbonden.
Eigenaren van dromen kunnen bepalen in hoeverre zo'n droom gesloten of open is. In een volledig gesloten droom kunnen spelers niets creëren, in een volledig open droom kunnen spelers toevoegen of veranderen wat ze maar willen. Ergens daar tussenin liggen de dromen waarin spelers uitsluitend bepaalde voorwerpen kunnen toevoegen, of op een beperkt aantal locaties dingen kunnen creëren.
Als een opening bijvoorbeeld te hoog is om te bereiken, kun je in een open droom een ladder tekenen om erbij te komen. In een gesloten droom moet je het doen met de voorwerpen die in de omgeving aanwezig zijn.
Het lijkt me echt supercool om me op die manier een weg te banen door de hersenspinsels van thuisknutselaars. Er zal uiteraard veel troep gemaakt worden, maar onder leiding van de ontwikkelaar komen de betere levels op een bepaalde manier wel bovendrijven, zoals dat ook in LittleBigPlanet en Super Mario Maker gebeurde.

Nieuw niveau

Het succes van games als LittleBigPlanet en Super Mario Maker (mijn favoriete game van vorig jaar) hebben bewezen dat een groot publiek geïnteresseerd is in het scheppen van eigen spelervaringen, dan wel het verkennen van andermans creaties. Dreams tilt dit soort 'creatiegames' naar een nieuw niveau, wat misschien tot mooiere resultaten leidt, maar er ook voor kan zorgen dat het voor sommige spelers te complex wordt.
Aan Media Molecule de schone taak de boel in aanloop naar de release nog wat meer te stroomlijnen, en duidelijk te communiceren wat spelers nou precies van Dreams kunnen verwachten. Liefst nog wat helderder dan mij op deze pagina's is gelukt.



NO MAN'S SKY

Tijdens zijn virtual reality avonturen belandt Florian regelmatig in 'no man's land' en dus was hij de aangewezen persoon om te checken of iedereen zich terecht zo enorm verheugt op No Man's Sky.


Pittig windje, de muts van Link staat aardig strak.

Toen No Man's Sky werd gepresenteerd op de E3 van 2014 ontplofte er een bom in de game-industrie. Nog nooit zag een indie-titel er zo veelbelovend uit. De media stonden bol van de lovende berichten, en een paar maanden voor release heeft de hype een hoogtepunt bereikt. Maar gaat No Man's Sky wel zo fantastisch worden als velen denken? Ik hoopte daar in Londen achter te komen...

Half uurtje?!

Laat ik maar gelijk met de deur in huis vallen; ik heb No Man's Sky slechts een half uurtje mogen spelen. Voor een gemiddelde game is dat al vrij mager, maar voor een game die groter is dan vrijwel alle andere bestaande games, is dat belachelijk kort. In No Man's Sky draait het vooral om het ontdekken en onderzoeken van duizenden planeten, maar in die kleine dertig minuten kon ik daar natuurlijk niet eens een fractie van bekijken. Toch ben ik wel íets wijzer geworden over de sterke en zwakke punten van No Man's Sky. Het heelal waarin No Man's Sky zich afspeelt, is zo groot dat het bijna niet te bevatten is. Tijdens de presentatie (dat was dus vóór het half uurtje dat we zelf mochten spelen) liet main dev Sean Murray in een speciale debug mode zien hoe duizelingwekkend ver je kunt 'uitzoomen' in het heelal. Het houdt simpelweg niet op! Of nou ja, er ís ergens een einde, maar zelfs Murray zei niet te weten hoe groot de game precies is.

Random generated

Die duizelingwekkende grootte is mogelijk omdat de planeten random generated worden. Zodra je een nieuwe planeet bezoekt, berekent de PS4 of PC als het ware alle omgevingen en het uiterlijk van de planeet, maar ook eventuele gevaren, beesten, NPC's, gebouwen, resources en ga zo maar door. Hierdoor is geen enkele planeet hetzelfde, en dat nodigt uit om erop uit te trekken en de boel te gaan verkennen. No Man's Sky heeft geen specifiek doel, zoals in de meeste games. Je hebt geen objective of missie, maar je bent vooral bezig met het onderzoeken van de planeten. Je komt er aanwijzingen tegen van het bestaan van alien rassen en kunt talen leren om met vreemde volken te communiceren. Met juiste antwoorden verdien je dan bijvoorbeeld een upgrade voor je wapen of armor. Je kunt er ook schijt aan hebben.

> **"Er moet nog flink gesleuteld worden, wil No Man's Sky in juni bugfree uit kunnen komen."**



ONLINE?

No Man's Sky is geen online game, maar er zitten wel online elementen in. Het leuke is namelijk dat iedereen bezig is met ontdekken en zodra je een nieuw soort beest, plant of planeet hebt gevonden, je er zelf een naam aan mag geven. Door bezoek te brengen aan speciale upload beacons kan je al je gegevens delen met de rest van de wereld, waardoor er toch een soort online community ontstaat. Echt interactie is er niet tussen spelers, maar het is wel allemaal verbonden.

en de alien basis overhoop schieten om op die manier je upgrade te scoren. Je hebt alle vrijheid in No Man's Sky.
Daarnaast ben je vooral op zoek naar resources, die je o.a. kan verkrijgen door in de ruimte op asteroïden te schieten of door op planeten planten en kristallen te verzamelen. Resources heb je nodig om je wapens en armor beter te maken, maar eveneens om vettere ships te kunnen kopen. Ook word je regelmatig aangevallen door piraten en dan heb je resources nodig om met een daarmee aangeschafte boost te kunnen vluchten. Deze boost is eveneens onmisbaar als je naar andere planeten wil vliegen, anders ben je soms wel meerdere uren onderweg.



Overweldigend

De eerste paar minuten gameplay waren in één woord overweldigend. No Man's Sky is zo reusachtig dat je aanvankelijk niet zo goed weet waar je moet beginnen of wat er überhaupt van je verwacht wordt. Duidelijk wordt wel dat No Man's Sky een game is die je lekker op je gemak moet spelen en waarin je de tijd moet nemen om de omgevingen te checken.
Aan het einde van mijn speelsessie had ik in vogelvlucht vijf planeten bezocht, wat resources verzameld en geprobeerd een gesprekje te voeren met een alien, maar dat is natuurlijk niet de manier waarop je No Man's Sky straks zelf gaat spelen. Ga er maar vanuit dat je de eerste uren gewoon op één planeet zult doorbrengen.

Epische schaal

Voor een indie ziet No Man's Sky er fantastisch uit, helemaal als je beseft hoe groot de game is. De gevarieerde planeten komen prachtig in beeld met vaak fel gekleurde planten en dieren. Andere planeten zijn dan weer minder uitnodigend door bijvoorbeeld dichte mist, extreme temperaturen of giftige dampen, en dat zorgt dan weer voor een heel duistere sfeer.
De epische schaal van No Man's Sky is z'n unique selling point, maar dat leidt er op dit moment wel toe dat het spel technisch nog een zooitje is. De game liep een keer vast tijdens mijn speelsessie, beesten glitchten af en toe door het scherm, ik had een battle in space met piraten die dwars door planeten vlogen, ik kreeg niet elke keer de resources waar ik recht op had, ik schoot een gat in de grond waardoor ik oneindig naar beneden viel, de game heeft last van vreselijke pop-up en ga zo maar door. Er moet dus nog flink gesleuteld worden, wil No Man's Sky in juni bugfree kunnen worden gereleased.

VR LAUNCHGAME?

No Man's Sky schreeuwt om VR-support en ik doe bij deze de voorspelling dat het een launchgame wordt voor PlayStation VR in juni. Toen ik Sean Murray dit vertelde, zei hij met een grote glimlach op z'n gezicht: "Yes, that would be great!" Trek zelf je conclusie.


Ik haal al die diersoorten altijd door elkaar. Ik weet alleen dat als je er een ziet die heeeeel lang stilstaat, het een antiloop is.


Echte space-avonturiers drinken whisky on the rocks en hun chocomel door een meteorietje.

Mind = Blown

Mocht alles technisch in orde komen, dan nog vraag ik me af of deze game heel lang interessant blijft (zou Sony ons daarom maar een half uurtje speeltijd hebben gegeven?) Begrijp me niet verkeerd; de eerste paar keer landen op een nieuwe planeet om de boel te verkennen is mind blowing, maar hoe leuk is het nog bij planeet nummer twintig? De gimmick blijft toch een beetje hetzelfde, en dat gevoel bekroop me dus al een beetje na een half uur.
Ik kijk nog steeds heel erg uit naar het moment dat ik straks thuis relaxed dit wonderlijke universum kan gaan ontdekken, maar of ik er honderden uren in ga stoppen en honderden planeten ga bezoeken, weet ik echt nog niet. ★

VERWACHTING *FLORIAN:*
Mijn kennismaking met No Man's Sky was te kort om een goed idee te krijgen van de game en uit te vinden hoe lang het leuk blijft om door de ruimte te zwerven. In het begin is het epic, dat zeker...

- + Groot, groter, grootst!
- + Planeten ontdekken is epic.
- – Hoe lang blijft het leuk?
- – Technisch een zooitje.

SPACE EXPLORING
HELLO GAMES / SONY
1 SPELER
JUNI 2016

TOTAL WAR: WARHAMMER

Ergens in het aarsuiteinde van Engeland, in de heuvels ver buiten de grenzen van het bruisende Londen, vroren Wouter z'n ballen eraf. Gelukkig was er een demo van Total War: Warhammer en een geroosterd varken om hem weer op te warmen...



PC PREVIEW

Ik ben gek op vampiers. Niet dat ik geregeld tomatensap drink (ik heb bij een medepassagier in het vliegtuig gezien wat die rotzooi met het kruis van je broek doet) of dat ik m'n hoektanden heb vervangen voor scherpere exemplaren, maar ik kan het mysterie van deze 'creatures of the night' zeker waarderen. Zelf ben ik namelijk ook best wel actief gedurende de nacht, ondanks dat een vaste baan dit lastig maakt. Het is dan wel weer minstens een decenniaatje geleden dat ik tijdens deze escapades iemand in de nek heb gebeten, maar ik blijf me verbonden voelen met de Vampyre.

Gek genoeg komt het nauwelijks voor dat ik de bloeddrinkers in games tegenkom, want om een of andere reden hebben ze maar een handvol franchises veroverd. De meest expliciete vampier series - Bloodrayne, Vampire: The Masquerade en Legacy of Kain - zijn zelfs al heengegaan, en voor de rest, op Castlevania na, moeten we het vooral doen met gastrollen van Dracula-achtige lui. Gelukkig is er nu een nieuwe Total War game die de oeroude vampier weer op de kaart gaat zetten, een zin die ik nooit had gedacht te zullen tikken.

> **"Ik denk dat Creative Assembly genoeg passie en kennis heeft om de eindeloze potentie er helemaal uit te trekken."**

Total Warhammer

Ja, dames- en heren-not-in-the-know, het nieuwste deel in de voormalig historisch accurate, turn-based/RTS serie genaamd Total War, heeft dit keer het Warhammer universum als leidend onderwerp. Het middeleeuwse, fantasy Warhammer welteverstaan, die met magiërs, mannetjes met groene huiden, ondoden en dwergen, niet de 40K-versie met Space Marines. Behalve dat het de ongelukkige titel Total War: Warhammer tot gevolg heeft, is dit natuurlijk alleen maar goed nieuws. Weg met de saaie geschiedenis! Weg met Napoleon en Caesar! Weg met dat vervelende anker in de werkelijkheid! Welkom, zombies, griffioens, trollen en... vampiers!

Jazeker, Vampire Lords behoren tot een van de vijf speelbare rassen in Total War: Warhammer, en ik mocht ze een slinger geven tijdens mijn verblijf in het ijskoude Chichester. Want in dit Engelse dorpje had SEGA een openlucht museum tot een Empire-dorp omgebouwd, compleet met ridders, vampiers, gepeupel met schurft en andere middeleeuwse dingen. Ook de isolatie was twaalfde eeuws, maar gelukkig bliezen de computertjes me warmte toe en kreeg ik het sowieso heet van de realtime battles die ik leidde. Want Total War zal ook dit deel weer bol staan van intens tactische strijdvelden, hoewel er dit keer bizarre wezens door de lucht vliegen en kleurige magie tussen de troepen gegooid wordt. En ja, daar wordt het wat mij betreft beter van...

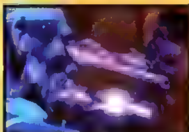
VETTE VAMPIER FEATURE FILMS

5 BLADE



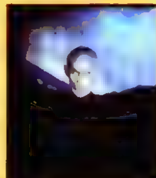
Gebaseerd op de comics van Marvel over een half-vampier die het op volle vampiers gemunt heeft, is deze film alleen al legendarisch door de briljante beginscène waarin de bloodsuckers in een regen van bloed staan te feesten op pompende beats.

4 LIFEFORCE



Eigenlijk is deze film helemaal niet zo goed, maar het concept van buitenaardse vampiers zorgt voor zo'n bizarre, unieke creatie, dat je het gewoon gezien moet hebben.

3 SALEM'S LOT



Salem's Lot is een van de betere overzettingen van een van Stephen Kings meest spannende boeken. Het verhaal is simpel, maar een doodeng sfeertje en de klassieke manier waarop vampiers gebruikt worden, maken het intens kijkbaar.

2 LET THE RIGHT ONE IN



In deze Zweedse film wordt een jongetje verliefd op een vampier meisje; iets dat misschien klinkt als een deel uit de Griezelbus, maar daar is het veel te ziek en volwassen voor. Een loodzware atmosfeer, veel blood & gore en sterke acteurs maken dit een film die je niet snel meer los zal laten. De Amerikaanse remake, Let Me In, is bijna net zo goed en iets minder zwaarmoedig, dus ook een aanrader.

1 INTERVIEW WITH THE VAMPIRE: THE VAMPIRE CHRONICLES



Tom Cruise zet in Interview With the Vampire een van de meest memorabele evil Vampire Lords uit de filmgeschiedenis neer. Voeg daar Brad Pitt aan toe als een vampier met een schuldgevoel, een piepjonge Kirsten Dunst als fucked up kindervampiertje, en je hebt een volslagen ziek vampiergezinnetje dat onderwerp is voor, wat mij betreft, de beste vampierfilm ooit.

Neusloze vampierheer

Mijn leger, dat zich turn-based over een prachtig gedetailleerde map beweegt, verovert steden en decimeert vijande-

AMMER



lijke legers. Tot zover typisch Total War, behalve dan dat een Vampire Lord die er als Voldemort uitziet de troepen leidt. Bovendien heeft deze neusloze gast een skilltree waarin dingen zoals 'Raise the Dead' en nog veel meer ultra-gothic abilities in staan; vaardigheden die Marcus Aurelius en Comte de Grasse zover ik weet niet bezaten.

Sowieso zijn de zombies en skeletten die achter de Vampire Lords aan hobbelen een stuk, eh, doder dan de gemiddelde soldaten in een Total War game, maar dat is een goed ding. De doden hebben namelijk niets te vrezen en dat betekent dat je als vampier nooit last zult hebben van vluchtende troepen, hoewel ze in plaats van angst wel gewoon van ellende in elkaar zakken. 'Crumbling' noemen ze dat.

Een ander nadeel, en dat maakt het voor mij überhaupt lastig om tactisch te doen, is het feit dat de legers van de Vampires geen ranged units hebben. Ze hebben wel direwolves die een beetje dienen als cavalerie en je mooi in de flank van je vijanden kan rammen. Ik had ook de beschikking over een groep enorme vleermuizen, de Fell Bats, die voornamelijk handig zijn om plaagstootjes mee uit te delen door ze steeds in en uit het strijdgewoel te laten gaan. Maar alles, inclusief de Crypt Ghouls en de grote, stampende vleermuis Varghulf, is melee-based, en kan alleen op armafstand schade doen. Dus mijn standaard Total War-tactiek (ook eigenlijk m'n enige): de vijand uit hun tent lokken met een paar ranged units en ze dan in een soort val van melee-troepen lokken, kon ik niet gebruiken. Het gevolg was dus een aantal slagvelden, vol met, eh... dubbeldode zombies en skeletten.

Endless War(hammer)

Vampires zullen waarschijnlijk niet mijn favoriete ras worden in Total War: Warhammer, maar dat mag de pret niet drukken met de mensen van de Empire, de Greenskins, dwergen en als pre-order ook nog het brute, twisted, demoon-achtige Chaos als optionele rassen. Dit is dan ook nog steeds een game waar ik me gigantisch op verheug, want hoewel ik de Total War serie qua gameplay altijd bijna perfect heb gevonden, wisten niet alle periodes me even hard te boeien. Die nette Fransmannen van Empire bijvoorbeeld, dat kietelt niet echt mijn fancy, en ook liet Attila me niet naar de winkel rennen.

Maar dan Warhammer; een high fantasy franchise die bestaat uit pure verbeeldingskracht, fascineert me mateloos. Dus ondanks dat de Vampires niet m'n ideale ras is (zonder racistisch te willen zijn), wil ik toch weten welke units ik allemaal kan unlocken, welke upgrades hun steden en Vampire Lords hebben en welke loot ik voor hen kan scoren. En die grootschalige real-time battles waarin de magie rondspettert en de monsters door je scherm denderen, die zijn dan de ultieme testgrond voor al je nieuwe trucjes.

Dus na m'n speelsessie in het koude Chichester, toen ik lekker geroosterd varken zat weg te spoelen met mead, fantaseerde ik lang door over wat Total War: Warhammer nog allemaal voor me in petto heeft. En ik fantaseer eigenlijk nog steeds door... ★



Zal ik maar geen grapje over de naam Sibylle maken? Zou reteflauw zijn, toch?



Vroeger had je alleen in-game advertising, maar een titel als 'Total War' vind ik toch wel erg brutaal. What's next? BP War? Texaco War?

weetje · weetje

Tot mijn grote blijdschap kwam ik er tijdens het schrijven van deze preview achter dat er een game genaamd Vampyr aankomt, van niemand minder dan Dontnod (Life is Strange) nog wel!



VERWACHTING WOUTER:

Total War: Warhammer heeft eindeloos veel potentie en ik denk dat Creative Assembly genoeg passie en kennis heeft om dat er allemaal, upgrade voor upgrade en unit voor unit, uit te trekken.

- \+ Dubbele strategy.
- \+ Vijfdubbele fantasy.
- \+ Tiendubbele upgrade.
- \- Enorm vadsige systeemeisen.

STRATEGY
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
28 APRIL 2016



THE SOLUS PROJECT

Technisch gezien is The Solus Project een soort Castaway in space, dus was het niet meer dan logisch dat Tom Hanks-in-Castaway-look-alike Nino er eens goed voor ging zitten.



Daar is iemand van z'n voetstuk gevallen...

Je kunt onderhand wel stellen dat het survival genre compleet verzadigd is geraakt. Met het monstersucces van Minecraft als aanjager, op de voet gevolgd door games als Rust, Ark: Survival Evolved, Don't Starve en een hoop generieke meuk op Steam, marcheerde de hype gestaag richting de afgrond... totdat The Solus Project om de hoek kwam kijken.
The Solus Project gebruikt de pijlers uit het genre (crafting, primaire levensbehoeften, ontdekken) en combineert die met een lineair verhaal en prachtige graphics.

The Castaway Project

Voor het achtergrondverhaal hoef je The Solus Project niet te spelen. In het jaar 2115 gaat de aarde naar de klote en een paar duizend mensen redden zich met behulp van drie gigantische ruimteschepen. Als de voorraden opraken, worden vijf kleinere verkenningsschepen op pad gestuurd om een nieuwe thuisplaneet te zoeken. Jouw spaceship crasht echter op een onbekende planeet, en aan jou de taak om te overleven terwijl je op zoek gaat naar een manier om van die godvergeten 'verlaten' planeet af te komen.

Duidelijk doel

Als je aan The Solus Project begint, krijg je al snel het idee dat dit om de zoveelste survivalgame gaat. Zo laat het spel je eerst eten en drinken zoeken om je vervolgens een toorts te laten craften. Terwijl je wat losse pagina's uit een achtergebleven boek op de grond leest, wordt uitgelegd dat je je lichaamstemperatuur in de gaten moet houden en je genoeg slaap moet krijgen. Je gaat instinctief op zoek naar de ingrediënten om een bijl of een pikhouweel te scoren, terwijl de game richting je volgende objective beweegt.

> **"Je werkt ergens naartoe en je hebt niet meer het idee dat je je tijd verspilt aan saaie klusjes."**



Manneken Pis, maar dan zonder pis.

In plaats van het uitbouwen van je nederzetting, ga je in The Solus Project op een lineair avontuur door duistere grotten. Die ogenschijnlijk minimale verandering is precies wat het genre nodig heeft. Het gevoel van doelloosheid is weg, je werkt ergens naartoe en je hebt niet meer het idee dat je je tijd verspilt aan saaie klusjes.

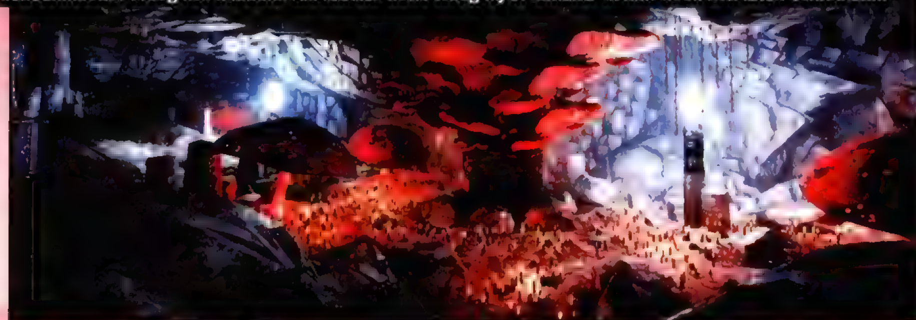
The Sfeervol Project

Het helpt ook dat The Solus Project grafisch sterk in elkaar zit. Het project wordt geleid door een ontwikkelaar die al jarenlang een vooraanstaande Unreal Engine tutorials site runt en dat zie je eraan af. De game benut de Unreal Engine optimaal, wat het beklemmende sfeertje alleen maar ten goede komt. Zeker voor een game die op het moment van schrijven slechts vijftien euro kost, zijn de graphics erg indrukwekkend.

Early Access

The Solus Project is momenteel nog in Early Access. Het is de bedoeling dat de game die status tot eind mei behoudt, zodat de ontwikkelaars de moeilijkheidsgraad kunnen tweaken en bugs kunnen oplossen. De Early Access versie wordt elke paar weken voorzien van een nieuwe 'release', die steeds een paar uur extra verhaal toevoegt. Het slotstuk van het verhaal komt in de uiteindelijke versie van de game. Kopers van de Early Access versie krijgen een gratis upgrade naar deze volwaardige versie.
Ik ben absoluut geen liefhebber van games die jarenlang in bèta blijven (ik kijk naar jullie, DayZ en Rust), maar als The Solus Project inderdaad eind mei klaar is met deze fase van de ontwikkeling, lijkt me dat prima. ★

Er kwam eens een man in een wensgrot. Hij mocht drie wensen doen, maar z'n schoonmoeder zou altijd het dubbele krijgen... Dus hij wenst een villa, z'n schoonmoeder kreeg er twee. Hij wenst 1 miljoen, z'n schoonmoeder kreeg het dubbele. Als laatste wens vroeg hij of iemand 'm half dood kon laten schrikken...



VERWACHTING ***NINO:***
The Solus Project is goed op weg om een unieke draai aan het saaie survival genre te geven. De sfeer is top, de graphics zijn mooi en ik kan niet wachten om de rest van het verhaal te ontrafelen.

+ Slimme combinatie survival en verhaal.
+ Sfeervolle graphics.
+ Uitstekend geprijsd.
- Nog wel wat schoonheidsfoutjes.

SURVIVAL
HOURENCES / GRIP GAMES
Q2 2016



LEGO STAR WARS
THE FORCE AWAKENS

LEGO-games bouwen. Steeds maar weer nieuwe LEGO-games bouwen. Iets anders doen ze niet meer bij Traveller's Tales in Engeland sinds het doorslaande succes van hun LEGO Star Wars: The Video Game uit 2005. Jurjen ging er eens kijken. Voor de nieuwste LEGO-game, uiteraard.



PREVIEW | PC | 3DS | Wii U | XBOX 360 | XBOX ONE | PS VITA | PS3 | PS4

De afgelopen tien jaar maakte Traveller's Tales een kleine dertig LEGO-games. Onder andere van grote franchises als Indiana Jones, Harry Potter, Lord of the Rings, Batman, Marvel en Jurassic World, met natuurlijk nog wat Star Wars ertussendoor.
En het zal niemand verbazen dat het bedrijf momenteel druk bezig is met een LEGO-game van Star Wars: The Force Awakens. Ik werd door Traveller's Tales uitgenodigd om die game eens te checken, en kreeg meteen een kijkje in de keuken van het Britse bedrijf.

Zweetlucht

Traveller's Tales werkt met zo'n zeshonderd mensen vanuit twee hoofdlocaties. Ik bezoek het filiaal in het piepkleine plaatsje Wilmslow, nabij Manchester. Het meest indrukwekkend vind ik de testafdeling. Onder een laag systeemplafond zie ik tientallen kerels, waarvan niet weinig met baarden en tattoos, dicht opeengepakt de game spelen, hier en daar geflankeerd door een meisje met gekleurd haar. Er wordt in ploegen gewerkt, zodat het testen 24 uur per dag kan doorgaan. Er hangt een zweetlucht. Het heeft iets van een fabriek, bedenk ik me. En ook: geruststellend dat het testen van games hier zo serieus wordt aangepakt.
Dat mag ook wel, natuurlijk, want de LEGO-games hebben een naam hoog te houden.

Formulewerk

De nieuwste Star Wars game van Traveller's Tales levert wat de eerste ook al leverde: bekende situaties uit de films, die je moet naspelen met verzamelbare LEGO-poppetjes. Veel omgevingspuzzels, die je moet kraken door de speciale krachten van je poppetjes slim te gebruiken. Kindvriendelijke vechtactie, melige humor. Het zit ook allemaal weer in LEGO Star Wars: The Force Awakens. Formulewerk.
Tegelijkertijd weten ze bij Traveller's Tales dat ze aan elke game die ze uitbrengen iets nieuws moeten toevoegen. Iets wat de formule fris houdt. In het geval van The Force Awakens zit 'm dat vooral - maar niet uitsluitend - in de multi-builds.



Als ze niet van LEGO was, zou je zeggen wat een stuk. Ze schijnt trouwens alleen te vallen op mannen die force geschapen zijn...



Multi-builds

De multi-builds houden in dat je van sommige stapels bouwsteentjes verschillende dingen kunt bouwen. Ik krijg het

> **"Je weet wat je krijgt - en dat je het wil!"**

gedemonstreerd in een level dat speelt op het besneeuwde oppervlak van Starkiller Base. Wanneer je bij een gevonden stapel steentjes op A drukt, verschijnen de verschillende mogelijkheden als hologrammen. Als je naar links duwt, bouw je een mistmachine die ervoor zorgt dat stormtroopers in het ravijn lopen. Maar je kunt ook naar rechts duwen en een sneeuwballenkanon maken om de stormtroopers mee te bekogelen. Je kunt wat je hebt gebouwd ook weer slopen om iets anders te bouwen.
En zo krijgen die puzzels dan toch weer een nieuwe draai.

Touché

Natuurlijk zijn er meer nieuwigheidjes, zoals blaster battles waarbij je vanuit een eerste-persoonsperspectief kunt knallen. En uiteraard zijn er de nieuwe settings uit de film, zoals Jakku Village, Takodana Castle en de resistance base op D'Qar. Ook zijn er tweehonderd nieuwe poppetjes en veertig voertuigen, waarvan je sommige kunt gebruiken om door de hubs te racen en te vliegen.
Uiteraard zijn dit geen baanbrekende vernieuwingen, en iedereen die zegt een beetje moe te worden van de LEGO-formule begrijp ik heel goed. Tegelijkertijd begrijp ik heel goed dat Traveller's Tales op deze wat fabrieksmatige manier hun games blijft produceren. Ze zijn er tenslotte enorm succesvol mee. En, zoals een TT-medewerker tegen me zei, 'de meeste kids hebben niet net als jij al tientallen van die LEGO-games gespeeld.'
Touché. ★

weetje • weetje
In tien van de achttien levels worden de gebeurtenissen uit The Force Awakens naverteld. Daarnaast is er een epilooglevel, een level over de Battle of Endor, en zes levels die spelen in het tijdvak tussen Return of the Jedi en The Force Awakens.

VERWACHTING JURJEN:
De bekende LEGO-formule, maar dan met de poppetjes, situaties en settings uit The Force Awakens. Je weet wat je krijgt - en dat je het wil.

+ The Force Awakens is leuk genoeg om in deze vorm over te willen doen.
+ Multi-builds lijken een aardige toevoeging.
- Verder vrijwel identiek aan de voorgangers.

ACTION-ADVENTURE
TT GAMES / WARNER BROS.
26 JUNI 2016

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ZES SECONDEN LATER VLOOG HET SCHIJFJE DOOR HET RAAM NAAR BUITEN. MET DE KINECT ERACHTERAAN."



Graddus vond de Kinect game Fighter Within niet zo héél geweldig.

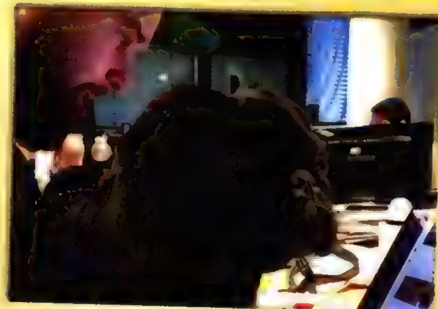
NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DAT IK NU DIT MINUSCULE STUKJE SCHRIJF IN HET MACHTIGE POWER UNLIMITED IS EIGENLIJK AL VEEL TE VEEL CREDIT VOOR EEN OM AANDACHT SCHREEUWEND, SCHOOLVOORBEELD VAN EEN DIGITAAL KUTIDEE ZOALS DIT."



Wouter vindt My Name is Mayo niet zo héél geweldig.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



NINO

Nino is een van Eds favoriete redacteuren, vooral omdat hij z'n artikelen altijd enorm snel inlevert. "Het bizarre is", zegt Ed daarover, "dat ik nooit de indruk heb dat ie dan voor mij bezig is, want ik zie 'm alleen maar sites checken, op Facebook gluren en Twitteren, en dan, net als ik er wat van wil gaan zeggen, heb je z'n artikel in je mail".
Bij Nino staat het werk trouwens nooit stil, want ook vanuit bus en trein zorgt ie ervoor dat PU.nl altijd actueel blijft.
Deze maand was ie ook nog druk met het coachen van een nieuwe stagiair, stak ie belachelijk veel tijd in American Truck Simulator, bedacht ie met 'Vergeten Verhalen' een nieuwe rubriek waarvoor hij de eerste aflevering zelf schreef en reviewde hij Firewatch en The Solus Project.
Verder zat ie nog in een jury die jonge ontwikkelaars adviseerde hoe hun Game Developers Conference pitches te perfectioneren.
En als hoogtepunt nam ie z'n hond Sjon mee naar de redactie! Nou dan ben je écht wel de Speciale Redacteur van de Maand...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

BEZIER
THE FLAME IN THE FLOOD
ADVENTURES OF MANA
CRASHLANDS
EARTH DEFENSE FORCE 4.1: THE SHADOW OF NEW DESPAIR
MEGA MAN LEGACY COLLECTION
ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA
PROSPEKT
COBALT
AMERICAN TRUCK SIMULATOR
TWO FOLD INC.

DRUGS

DE BESTE HIGHS IN GAMING

Laten we maar meteen beginnen met een vrijwaringsclausule, want drugs blijven een gevoelig en controversieel onderwerp: *'Power Unlimited wil recreatief drugsgebruik allesbehalve aanmoedigen en raadt iedere lezer af om te experimenteren met de in dit artikel genoemde substanties. De info op deze pagina's dient puur voor educatieve doeleinden, en we geven geen enkele garantie inzake de juistheid of volledigheid ervan.' Duidelijk? Cool. Geniet van deze dope PUretro!*

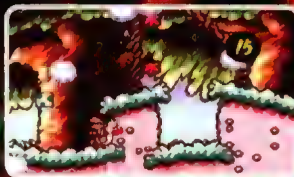
VAN PAC-MAN TOT FAR CRY PRIMAL



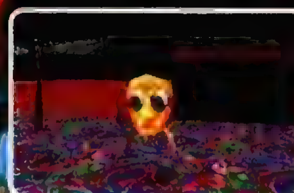
Pac-Man (1980)
Rondjes rennen in een donkere ruimte waar eentonige elektronische muziek wordt gedraaid, terwijl je pillen aan het kauwen bent. Heel subtiel van Namco, maar we begrijpen dondersgoed waar Pac-Man wérkelijk om draait.



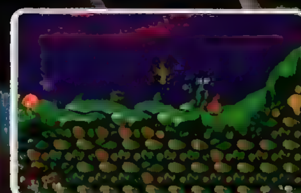
Super Mario Bros. (1985)
Iedereen kent natuurlijk de Super Mushroom; de iconische paddenstoel power-up die Mario twee keer zo groot en sterk maakt. Dat mensen het associëren met psychedelische 'paddo's' is niet zo raar, want de Super Mushroom is gebaseerd op de Amanita muscaria; een paddestoel die niet alleen giftig is, maar je in kleinere doseringen ook laat hallucineren.



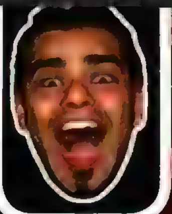
Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995)
Mario z'n liefde voor psychedelica is terug te leiden naar z'n jeugd, want in Yoshi's Island zien we in het level 'Touch Fuzzy, Get Dizzy' dat hij er als baby al mee in aanraking kwam. Als je met Yoshi een van de vele Fuzzies aanraakt, word je namelijk 'duizelig'. Lees: dan worden je bewegingen raar en ga je kleurtjes zien. Juuuuuist.



LSD Dream Simulator (1998)
Deze (uiteraard) Japanse PS1-game behoort tot een van de meest bizarre aller tijden. Wikipedia beschrijft het als een 'first-person surrealistic exploration videogame', maar waarschijnlijk alleen omdat ze te politiek correct zijn om gewoon te zeggen: 'Gast, het is een pure WTF-simulator en de drug zit verdomme in de naam.'



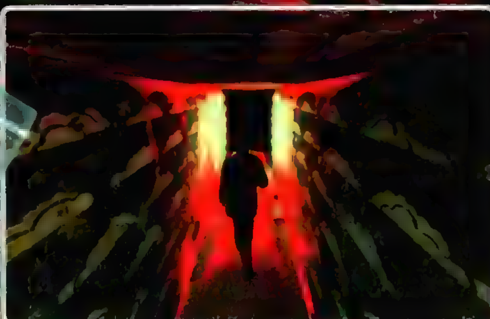
Jazz Jackrabbit 2 (1998)
Uiteraard moet de enige Nederlandse game in deze lijst een referentie naar wiet bevatten. Arjan Brussee z'n geweldige actieplatformer, die zich het best laat omschrijven als 'Sonic meets Mega Man', bevat namelijk een Alice in Wonderland-achtig level, inclusief rokende duizendpoten. Als je de rook per ongeluk inhaleert, dan wordt je besturing omgedraaid.





Al sinds de mensheid bestaat, zijn we op zoek geweest naar manieren om ons bewustzijn te manipuleren. Waarom? Omdat we emotionele wezens zijn en we ons ook nog eens snel vervelen. Men heeft dus altijd gezocht naar manieren om op gemakkelijke wijze fijne dan wel nieuwe gevoelens op te roepen, en je zou zelfs kunnen zeggen dat dit voor veel mensen het leven beschrijft: als één lange poging om zichzelf continu gelukkig en geboeid te houden.

Maar waar de meeste mensen geluk, spanning en voldoening proberen te halen uit hun carrières, relaties en avonturen, zijn er ook altijd mensen geweest die soortgelijke gevoelens op andere manieren willen bereiken. "Waarom de deur uitgaan en een écht avontuur meemaken als je ook aan de kont van een pad kunt likken om een avontuur in je hoofd te beleven?".



ONAANVAARDBAAR

Dat mensen nuchterheid altijd al saai hebben gevonden, blijkt in ieder geval uit onze geschiedenis: de Mesopotamiërs waren 4000 jaar voor Christus al gigantische liefhebbers van bier, bijvoorbeeld.

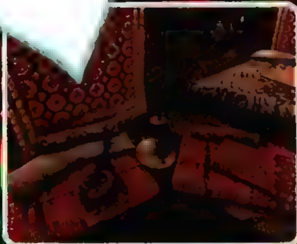
Bijna iedereen is het erover eens dat alcohol de eerste echte drug was. Dit verklaart ook waarom het zo universeel geaccepteerd is en je ouders je uitlachen als je een keer waggelend thuiskomt, maar ze woedend worden als ze je betrappen met een jointje. Alcohol kennen we door en door, én het is een sociaal bindmiddel. Ook met cafeïne heeft niemand een probleem, want we weten hoe we het moeten doseren en het houdt ons zonder noemenswaardige neveneffecten wakker en gefocust. Een koppie leut? Prima spul. En sigaretten? Tja, daar krijg je kanker van weten we ondertussen; cool is nicotine daarom allang niet meer.

Veel andere drugs zijn verboden, simpelweg omdat ze óf nog niet lang genoeg be-

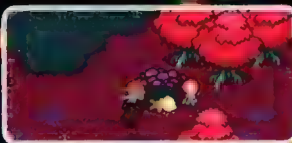




Max Payne (2001)
Zoals veel andere fictieve videogame drugs was ook Valkyr ontworpen als militair wapen, maar vond het uiteindelijk z'n weg naar de straten. Antiheld Max Payne krijgt ongewild een overdosis van dit groene goedje ingespoten wat hem flink laat hallucineren, en 'm zelfs laat geloven dat ie in een videogame zit. Hashtag meta.



The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)
Wat krijg je als je nachtschade mengt met 'maansuiker' en een beetje alchemie? De drug Skooma, die ondanks z'n zwaar illegale status toch door zeer veel inwoners van het continent Tamriel gerookt wordt. Het is in feite niets meer dan het Elder Scrolls equivalent van crack.



Mother 3 (2006)
Een van de grootste misdaden van Nintendo is 't feit dat ze Mother 3 (het vervolg op de RPG-klassieker Earthbound) nooit naar het westen hebben gebracht. Je krijgt daarin in ieder geval de kans om 'energiepaddestoelen' te eten... die echter niet met cafeïne maar met psilocybine gevuld blijken te zijn. Arme Lucas. Enfin, vooral de vervormde muziek blijft je behoorlijk bij.



Scarface: The World is Yours (2006)
De film draaide voornamelijk om cocaïne, dus is het niet zo heel raar dat de game (die ook nog als een GTA-kloon wegspeelt) óók om het controversiële witte poedertje draait. Al zul je er zelf niet veel van consumeren; het doel is immers het opbouwen van een coke imperium. Regel één: nooit je eigen handeltje opsnuiven.



BioShock (2007)
ADAM is een goedje dat uit zeeslakken gewonnen wordt en bij inname de stamcellen van de gebruiker weet te manipuleren. Lang verhaal kort: het geeft je superkrachten, maar het levert ook behoorlijke fysieke en mentale schade op zodra je ermee stopt. Nooit aan beginnen dus, kinders. Wat overigens geldt voor alle hier beschreven drugs...



DRUGS IN ALLE SOORTEN EN MATEN

Ken je drugs, of beter: leer ze niet kennen, maar ook in dat laatste geval telt een goed geïnformeerd mens voor twee. Gebruik de volgende informatie dus uitsluitend constructief. Dan weet je in ieder geval dat niet elke drug je roze olifantjes laat zien.

UPPERS



De meest gebruikte recreatieve drugs zijn de zogenaamde uppers, ook wel bekend als stimulanten en oppeppers. Het zijn zeer 'fysieke' drugs die de hartslag verhogen en je een fijn gevoel geven door ervoor te zorgen dat je hersenen een toename aan serotonine (het plezierhormoon) of dopamine (het beloningshormoon) ontvangen. In combinatie met de energieboost die ze veroorzaken, is het dus begrijpelijk dat deze drugs vaak in clubs en op dance-events geconsumeerd worden. Klinkt tof, maar in feite 'leen' je dat geluk en die energie van je toekomstige zelf, wat verklaart waarom mensen die uppers gebruiken zich achteraf vaak dagenlang lamlendig en depressief voelen. Hou het bij een paar bakken koffie of desnoods een blikje energiedrank, zou ik zeggen.

Voorbeelden: koffie (cafeïne), AD(H)D-medicatie (methylfenidaat), speed (amfetamine), ecstasy (MDMA), cocaïne, crystal meth (methamfetamine)

DOWNERS

Ook wel bekend als depressiva of verdovende middelen, zijn downers het tegenovergestelde van uppers: ze verlagen je hartslag en zorgen juist voor minder opwinding en energie. Waarom dit voor sommigen fijn is? Omdat downers dus ontzettend rustgevend zijn. Daarnaast laten sommige downers je zelfs in slaap vallen (hypnotica) en andere werken pijnstillend, wat in hogere concentraties zelfs voor euforie kan zorgen.



Superchill, nietwaar? Nou, eh, downers kunnen zo verslavend zijn dat je er in no time lichamelijk afhankelijk van kunt worden. En dat zorgt ervoor dat je er steeds meer van gaat gebruiken, wat kan resulteren in een lichaam dat zo verdoofd raakt dat het hart besluit te stoppen met kloppen. Yeeeaaah, da's iets té relaxt. Rustig aan met het chemisch rustig aan doen, okay!?

Voorbeelden: alcohol, hasj & wiet (THC), valium (diazepam), 'er zit iets in m'n drankje' (Rohypnol), opium, morfine, heroïne

PSYCHEDELICA

Dit 'genre' drugs - ook wel de hallucinogenen of geestverruimende middelen genoemd - komt het meest voor in games (zie tijdlijn) en het is duidelijk waarom: trippy shit, ouwe! Psychedelica beïnvloeden je zintuigen en laten je hersenen informatie anders filteren: beelden worden scherper/vervormen, muziek klinkt grootser, emoties voelen intenser, je kunt dieper over dingen nadenken én je kunt zelfs dingen zien die er niet zijn! Psychedelica worden vaak gebruikt voor de lol ('woah, kleurtjes!') maar soms ook om onderliggende problemen los te wrikken ('ah, dáár komt m'n onzekerheid vandaan') of voor spirituele doeleinden ('dude, ik was net één met het universum'). Extreem interessant, zegt de één. Erg gevaarlijk, zegt de ander. Al die extra impulsen kunnen overweldigend zijn en zich bijzonder beangstigend manifesteren, resulterend in een zogenaamde 'bad trip'. De negatieve effecten van een bad trip kunnen zelfs dusdanig intens zijn dat er een psychose mee getriggerd kan worden. Doodzonde, want uiteindelijk is niets interessanter en belangrijker dan de realiteit, jongens en meisjes.



Voorbeelden: paddo's (psilocybine), salvia, Nexus (2C-B), acid (LSD), peyote (mescaline), ayahuasca (DMT)

VAN ALLES EN NOG WAT



De meeste drugs zijn te classificeren in eerder genoemde drie categorieën, maar veel vallen daar ook buiten. Nicotine (wat in sigaretten zit) is bijvoorbeeld 'biphasic', waardoor het 't ene moment een upper is en daarna opeens een downer.

Dan heb je ook nog de dissociatieven: drugs waardoor je erg in je hoofd gaat zitten en al dagdromend 'vergeet' dat je een lichaam hebt of het even niet kunt voelen. Lachgas, ketamine en angel dust (PCP) zijn hier voorbeelden van.

Het probleem van dingen categoriseren, is echter dat iets zelden in maar één categorie past. De upper MDMA en de downer wiet kunnen je ook laten hallucineren, bijvoorbeeld. Ketamine werkt eveneens als downer, paddo's kunnen beginnen als upper, et cetera, enzovoorts.

Daarnaast heeft het lichaam van elk individu een volledig unieke 'chemische huishouding' en dat heeft invloed op de uitwerking van drugs.

Dus, om een lang verhaal kort te maken: waarom zou je eraan beginnen? Gamen is uiteindelijk in alle opzichten een stuk leuker, en ik kan het weten...



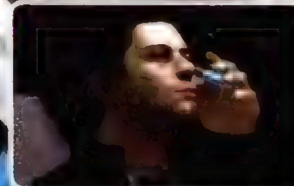
HAZE (2008)
Wie Nectar inneemt, zal tijdelijk over superieure reflexen en verhoogde waarneming beschikken, wat de gebruiker in combinatie met de onderdrukte emoties in de ultieme moordmachine verandert. Het enige wat dodelijker is? De afkickverschijnselen.



Fallout 3 - Point Lookout DLC (2008)
'Moeder Punga' is de naam van een bijzondere pungavrucht, waarvan de pollen je flink laten hallucineren. Het ergste is echter dat je buiten bewustzijn raakt en de vriendelijke Tobar vervolgens een stukje van je hersenen verwijdert. Na deze extreme 'ontgroening' mag je jezelf wel lid noemen van zijn Point Lookout stam. Eh, yay?



Batman: Arkham Asylum (2009)
Of je met drugs een plezierige of 'bad' trip hebt, ligt voornamelijk aan hoe sterk je in je schoenen staat. Niet met het angstgas van de Scarecrow, want dat is specifiek ontworpen om de grootste angsten van élk slachtoffer op te roepen. Zelfs de mentaal ijzersterke Batman is er niet immuun voor. Gelukkig maar: de vierde-muur-brekende sequentie die volgt is namelijk onvergetelijk.



Heavy Rain (2010)
FBI-agent Norman Jayden gebruikt een ARI-apparaat (een geavanceerde vorm van augmented reality) om moordzaken op baanbrekende wijze te onderzoeken. Het apparaat is echter psychologisch zo veeleisend dat Norman de drug triptocaine erbij moet snuiven om er niet aan onderdoor te gaan. Ironisch genoeg is het zijn verslaving aan deze pijnstiller die hem uiteindelijk de das omdoet.



The Witcher 2 (2011)
Om een van zijn missies te voltooien, moet Geralt een toverdrank drinken en z'n daaropvolgende 'visioen' beschrijven aan de Visionary. Toverdrank... yeah, right. Geralt ziet tijdens z'n trip een gigantische kip omringd door reusachtige, penisvormige paddenstoelen. Hij ontwaakt behoorlijk chagrijnig. Begrijpelijk.

» staan voor ons om te weten wat ze met je lichaam en geest doen, óf omdat we weten dat ze meer schade dan geluk veroorzaken. In Nederland noemen we die drugs 'harddrugs': middelen waarvan de gezondheids- en verslavingsrisico's bewezen zijn, en die we dus als onaanvaardbaar hebben bestempeld.

AANTREKKELIJK

De meeste harddrugs worden gecreëerd in laboratoria door scheikundigen, meestal in de hoop nieuwe, veilige medicatie te vinden. Soms hebben deze experimentele medicijnen echter onbedoelde neveneffecten, waardoor ze voor andere doeleinden worden gebruikt. Zo is speed (amfetamine) vroeger als dieetpil verkocht, omdat het de eetlust remde. Het middel werd vanwege alle bijwerkingen al snel verboden, maar veel mensen vonden het oppeppende effect ervan zo fijn dat ze het niet wilden missen. De drugshandel speelde hier meteen op in, en breidde de doelgroep daarna snel uit met alle gevolgen van dien. We leven in een tijd waarin voor veel mensen genot niet alleen voorop staat, maar ook nog eens direct te verkrijgen moet zijn (bedankt, Thuisbezorgd.nl!) en dat is waarom drugs voor veel mensen, ondanks alle waarschuwingen, straffen en ongezonde consequenties, toch zo aantrekkelijk zijn.

DIGITALE MEDICATIE

De enige manier om drugs voorgoed te verslaan, is door gebruikers te laten zien dat ze hun verveling of leegte kunnen vullen met betere en gezondere dingen, en videogames zijn daarbij heel belangrijk.

Op de populaire Tumblr 'How Games Saved My Life' is bijvoorbeeld een artikel te vinden over ex-drugsverslaafde Kyle die afkickte nadat hij begon met gamen, en titels als Mass Effect en Minecraft z'n fix werden in plaats van drugs.

Games kunnen echter veel meer dan harddrugs vervangen, want in januari van dit jaar publiceerde het populaire tech-magazine Wired een artikel over Adam Gazzaley. Deze neurowetenschapper heeft weten aan te tonen dat het spelen van games medicinale kwaliteiten bezit, en momenteel is hij bezig met onderzoek om te bewijzen dat games een nieuwe generatie 'digitale medicatie' kunnen voortbrengen. Hij is ervan overtuigd dat games dé sleutel kunnen zijn tot het effectief genezen van onder andere depressie, hersenletsel, ADHD, dementie en autisme. Wow.

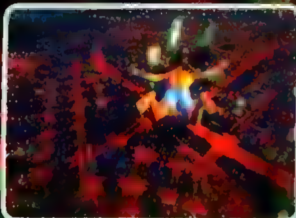


PROFESSIONEEL?

Hoe dan ook, doe geen drugs, maar ga lekker gamen! Het is hartstikke goed voor je. Tenzij jouw gamegedrag juist tot drugsgebruik leidt, natuurlijk... De grootste eSports organisatie ter wereld, de ESL, is vorig jaar namelijk gaan samenwerken met de World Anti-Doping Agency om drugsgebruik bij professionele gamers te bestrijden. Want wat blijkt? Een absurd grote hoeveelheid professionele gamers gebruikt ADHD-medicatie om zich beter te kunnen focussen tijdens het spelen. Ouch! Da's niet de bedoeling, natuurlijk. De boodschap mag in ieder geval duidelijk zijn: grijp bij verveling de controller, niet de pillen. En als je bang bent dat je toch niet van die rotzooi af kunt blijven: speel dan eerst de games in de tijdlijn onderaan deze pagina's. Die 'trips' zijn misschien wel net zo leuk als 't echte werk, en sowieso een stuk gezonder voor je. ✖



Saints Row IV (2013)
Wat is leuker dan drugs? (Als je 'nuchter blijven' antwoordt: speel effe mee, man.) Alien drugs, natuurlijk! In de missie Psycho-somatic dien je jezelf buitenaardse chemicaliën toe, waarvan de effecten leuker zijn dan verwacht: superkrachten. Ja, blijkbaar verandert buitenaardse crack je in Superman. Prima spul.



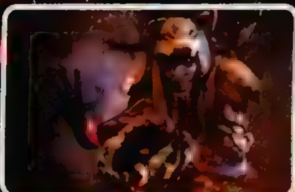
Grand Theft Auto V (2013)
Van je familie moet je het hebben. Michael krijgt van zijn zoon Jimmy een flinke dosis ketamine. Het resultaat? Een extreme trip, waarin hij eerst door aliens wordt ontvoerd maar vervolgens euforisch over de stad vliegt. Hilarisch stukje game, al is het dan wel weer jammer dat ketamine in het echt volledig andere effecten heeft.



Watch_Dogs (2014)
Minigames spelen in Watch_Dogs kan door Aiden de Digital Trip-app op z'n smartphone te laten gebruiken, waarvan de 'binaurale' frequenties hem in een soort van droomstaat brengen. Technisch gezien geen drug, maar het effect is vergelijkbaar. Overigens bestaat dit fenomeen (enigszins) echt: google 'binaural beats' maar eens!



Hotline Miami 2 (2015)
Op het moment dat je je eigen handlangers afslacht met een shotgun waar regenboogkleurig vuurwerk uitkomt, je verminkte lijken ziet dansen én je het op moet nemen tegen een gigantische, tweekoppige zwaan, besef je dat je een bad trip van jewelste hebt en het slikken van die twintig designerdrug pillen een verschrikkelijk slecht idee was.



Far Cry Primal (2016)
Het is bijna onmogelijk om een Far Cry game te spelen waarin niet minstens één drugstrip zit. Far Cry 3 was daarbij het hoogtepunt, met onder andere intense paddo ervaringen én de neveneffecten van het verbranden van een wietplantage. Ook Far Cry Primal is niet vies van psychedelica en laat de speler ayahuasca innemen voor een uiterst spirituele high.

PAASWEEKEND IS GEEKWEEKEND

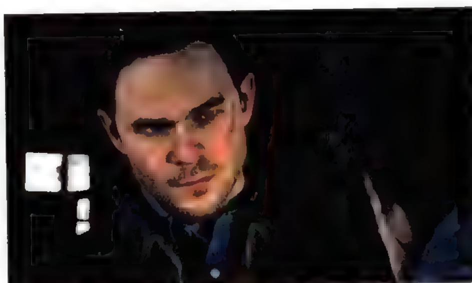
DUTCH COMIC CON

JE LAATSTE KANS?



Als je dit leest, zijn er drie mogelijkheden: 1. Je bent fysiek aanwezig op een heel vet event genaamd Dutch Comic Con. 2. Je hebt een heel vet event gemist genaamd Dutch Comic Con. 3. Je bent nog nèt op tijd om kaartjes te kopen voor een heel vet event genaamd Dutch Comic Con!

Nee, een vierde mogelijkheid is er niet. Als je namelijk geld over hebt voor dit blaadje (En dat heb je, tenzij je 'm gestolen hebt. In dat geval: HOUD DE DIEF!!!), dan is de kans 99% dat je ook met plezier betaalt voor een event waarin al het mooie van de geek-cultuur verenigd wordt. We gaan er daarom welgevoegelijk vanuit dat velen van jullie al een kaartje hebben gekocht voor het mega-event dat 26 en 27 maart in de Jaarbeurs plaatsvindt. Tenzij je pleinvrees hebt, ofzo. Of huis-arrest. Of zo'n band aan je enkel die je wel eens in films ziet.



Maar zo niet, en je leest dit vóór het paasweekeinde, dan gaan we je nog een laatste keer proberen te overtuigen een kaartje te scoren. DCC is namelijk geschikt voor alle soorten geeks...

DE COMIC GEEK

De naam is niet voor niets Comic Con met Dutch ervoor, want de eerste Comic Con in de geschiedenis, die ergens in de jaren '60 plaatsvond, was weinig meer dan honderd mensen die een cursus tekenen kregen. Dus zullen er op de DCC'16 vele teken- en kunstenaars aanwezig zijn, zoals bijvoorbeeld Batman-artist Steve Scott en The Walking Dead-maker Tony Moore. En, belangrijker nog, je kan jezelf blut kopen aan comics van dealers zoals American Book Store, House of M Comics, Atomik en Galaxyshop, om er maar een paar te noemen.

DE GAMER

Er is op de DCC meer dan genoeg om blij van te worden als connaisseur van de digitale kunsten. Nintendo is weer aanwezig met een prachtige stand, Quantum Break van Microsoft is op de vloer, je kan ladingen arcadekasten bevoelen en Activision gaat ons de nieuwe Platinum game van Turtles laten zien! En hey, de kans dat er een wild PU-redacteur appeared is zeer reëel!

DE COSPLAYER

Er zijn meerdere wedstrijden waarmee je dikke prijzen kan winnen waarvan het cosplayen alleen maar goedkoper wordt. De mogelijkheid om op professionele wijze gefotografeerd te worden en een plekje te krijgen in ons eigen salontafelboek. Een cursus in het ontwerpen van cosplay- en fantasykostuums. Een speciale kleedruimte voor cosplayers en natuurlijk vele gelijkgezinde, zich verkledende medemensen; DCC '16 is Cosplay Heaven!



DE HANDTEKENINGENJAGER

Mis je nog een paar handtekeningen in je Star Wars krabbelboekje? Dikke kans dat je 'm op de Dutch Comic Con kunt vullen! Zo is niemand minder dan Billy Dee Williams - de baas die Lando Calrissian speelt - in al z'n coolheid aanwezig, maar ook Paul Blake - die het masker van Greedo heeft gedragen in A New Hope - vereert DCC'16 met een bezoek. Oh, en buiten de Galaxy far, far away zijn er nog de volgende namen die vast wel een belletje doen rinkelen: Father Gabriel, Quiet, Ser Barristan Selmy, Deathbolt, Lancel Lannister, Winston Zeddemore en Victor Zsasz.

DE DISNEY FREAK



We houden allemaal van Disney, nietwaar? Helemaal nu ze monstermerken zoals Star Wars en Marvel in beheer hebben, kan je bijna niet meer om de gigant heen. Op de Dutch Comic Con heeft Star Wars ten eerste z'n geheel eigen stand, maar heeft Disney zelf er ook nog eens twee! Ewok-schieten met Nerf-guns, hoe klinkt dat?

DE COLLECTOR

Nee, we hebben het niet over Benicio Del Toro z'n personage in Guardians of the Galaxy, maar over echte verzamelaars. Het maakt eigenlijk niet eens uit van wat, want de Dutch Comic Con bedient je op alle fronten: action figures, LEGO, posters, wapens, statues, films, t-shirts, caps, bordspellen, stripboeken... Als je het niet kan vinden op de DCC'16, tja, dan moet je weer terug naar het onpersoonlijke internetz.

DE FILM- EN SERIESFAN

Filmcollectibles en -sterren genoeg op Dutch Comic Con, maar daarnaast is er een bioscoop aanwezig waar je kan genieten van Q&A's, en waar bovendien panels van de Daredevil Netflix-serie en Game of Thrones gehouden worden. Ook is er een grote verrassing, die we bij dezen gewoon prijsgeven omdat we graag regels verbrijzelen: je kunt er de eerste aflevering checken van Outcast, de nieuwe serie van The Walking Dead bedenker Robert Kirkman! ✖



TOP TIEN

KALE KNARREN IN GAMING

Wie aan videogame-personages denkt, denkt vaak aan kleurrijke, Final Fantasy-achtige figuren met de meest onmogelijke kapsels. Laten we echter niet vergeten dat er ook een prachtige kale knar rondloopt op onze redac... eh, in games.



10 MAX PAYNE [MAX PAYNE 3]

Er zijn twee manieren waarop je kunt laten zien dat een mannelijk personage door een periode van depressie en alcoholisme is gegaan: 1) door hem een baard te geven, of 2) door hem z'n kop te laten scheren. Max deed echter een volledige Walter White, en ging in Max Payne 3 voor beide opties.



9 CRAIG MARDUK [TEKKEN]

Bij deze beer van een straatvechter is er geen lok op het hoofd te zien, maar dat wordt ruimschoots goedgemaakt met al dat weelderige haar op z'n veel te brede borst. Om nog verder te benadrukken dat dit een van de minder plezante personages in het Tekken universum is, heeft ie ook nog zo'n gladde aanranderssik. Brrrrr.



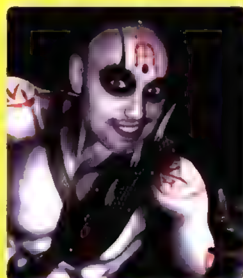
8 SERGEANT CORTEZ [TIMESPLITTERS]

Erg veel persoonlijkheid heeft de hoofdrolspeler van de TimeSplitters games niet, al is ie wel meteen te herkennen aan de rode lenzen in z'n veiligheidsbril en, natuurlijk, z'n biljartbal-achtige harses. Mede door z'n lage, rauwe stem wordt hij daarom vaak gezien als de virtuele look-a-like van Vin 'haar is voor vrouwen' Diesel.



7 QUAN CHI [MORTAL KOMBAT]

De glimmende bol van Quan Chi bevestigt de conventie dat kaalheid vaker lijkt voor te komen bij personages die extreem kwaadaardige bedoelingen hebben. Kijk anders maar eens naar Baraka: op zijn allesbehalve knappe hoofdje is ook geen haar te bekennen. Al is technisch Scorpion de meest kale vechter... Ooit haar op een schedel gezien?



6 DHALSIM [STREET FIGHTER]

Net als Quan Chi lijkt Dhalsim het gebrek aan een haardos te willen verbergen met rode vingerverf, maar dat is nergens voor nodig. Wees trots op die doperwt, flexibele vriend! Zoveel kale straatvechters zijn er immers niet. Alleen jij. En Sagat. En Oro. En Gouken. En Seth. En Necro. En Twelve.



5 THE HEAVY [TEAM FORTRESS 2]

The Heavy is een typisch gevalletje dommekracht, wat onder andere af te leiden is uit het feit dat zijn biceps groter zijn dan z'n hersenpan. Wellicht dat hij daarom nooit de noodzaak van kapsels heeft ingezien; z'n hoofd is nou niet bepaald het meest opvallende (of essentiële) onderdeel van z'n lichaam.



4 VODKA DRUNKENSKI [PUNCH-OUT!!]



Ja, de Punch-Out!! games bevatten het personage Bald Bull - wiens kaalheid zo prominent is, dat het onderdeel is van z'n naam - maar zelfs zijn fonkelende knar haalt het niet bij die van medebokser Vodka Drunkenski (in Europa Soda Popinksi), wiens kogelvormige kanis simpelweg het achtste wereldwonder is.

3 PSYCHO MANTIS [METAL GEAR SOLID]

Bleek huidje? Check. Geatrofieerde ledematen? Yup. Kale kop? Oh, uiteraard. Alles aan Psycho Mantis schreeuwt chemokuur. De waarheid is echter dat hij zulke krachtige telekinese kan uitoefenen dat hij nauwelijks van z'n fysieke lichaam gebruik heeft hoeven maken. Het gasmaker is waarschijnlijk puur een fashion statement.



2 KRATOS [GOD OF WAR]

Toen deze Spartaanse legeraanvoerder onder invloed van de oorlogsgod Ares z'n eigen vrouw en dochter vermoordde, werd hij verdoemd om de rest van z'n leven zichtbaar rond te lopen met de consequenties van z'n daden: met het witte as van z'n dode gezin voorgoed in z'n huid gekerfd. En z'n kaalheid? Oh, daar heeft ie zelf voor gekozen, hoor!



1 AGENT 47 [HITMAN]

Zeg, vinden jullie ook niet dat hij een beetje op Jan lijkt?



NEGEN KEER KUT

DE SCHIJTSTE GAMES ALLER TIJDEN

Geldtekort? Gebrek aan talent? Of pure minachting van de gamers? Wat de reden ook is, schijtgames zijn van alle tijden. Graddus speelde negen titels die op een bepaald moment te boek stonden als 'slechtste game ooit'... Lees en huiver!

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (ATARI 2600)

Release: 1982

Waar gaat het over? De film E.T. is een klassieker. De game ook, al is het om heel andere redenen. Dit spel volgt het script niet, maar dropt je in een pixelig landschap dat nog het meeste wegheeft van een beschimmeld bord Brinta. Wat je vervolgens moet doen? Daar is men 34 jaar later nog altijd niet achter...

Wat is er zo kut aan? Je hebt vast wel eens gehoord van de Noord-Amerikaanse videogamerecessie. Welnu, wanneer je je realiseert dat dit spelletje deze duistere periode zowat eigenhandig inluidde (men was de overdaad aan schijttitels simpelweg zat en dit was de druppel) en Atari geen andere oplossing zag dan twaalfduizend onverkochte cartridges in de woestijn te dumpen, weet je genoeg.





MARIO IS MISSING! (NES / SNES / PC)

Release: 1992

Waar gaat het over? Mario wordt vermist. En dus reist broer Luigi naar verschillende wereldsteden, alwaar hij geconfronteerd wordt met allerlei 'educatieve' puzzels. Dat klinkt ongeveer even leuk als een aardrijkskundeles, en dat kan kloppen, aangezien de game dat stiekem ook ís...

Wat is er zo kut aan? Allereerst is deze rommel niet door Nintendo gemaakt, maar door Radical Entertainment (wie?) omdat de Big N er begin jaren '90 geen problemen mee had Mario te hoereren. Verder missen de puzzels elke vorm van uitdaging en oogt het als een afgeraffeld afstudeerproject van een stel stonede Ninty-fans. Driewerf bah.

SUPERMAN 64 (NINTENDO 64)

Release: 1999

Waar gaat het over? Superman heeft weer eens fittie met aartsvijand Lex Luthor. Het is zelfs zo erg, dat de man van staal en z'n vriendjes gevangen zitten in een virtuele versie van Metropolis. Oei! Dat wordt dus eeeh... door ringen vliegen geblazen??? Hmmm, dat klinkt niet echt super, man.

Wat is er zo kut aan? Nu ik erover nadenk, is Superman 64 waarschijnlijk de reden dat ik een hekel aan comics en striphelden heb. Is het dan echt zó slecht? Laat ik het zo zeggen: wanneer je even wacht in het menu, krijg je wat demogameplay te zien. In dat stukje, dat nog geen minuut duurt, zit een bug waarin Superman VAST komt te zitten in de omgeving. Geen wonder dat deze game van ons de befaamde 'Golden Bug' kreeg!



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO (PSONE / NINTENDO 64)

Release: 1997

Waar gaat het over? Sub-Zero is altijd al mijn favo MK-character geweest en dus kon ik eind '97 m'n geluk niet op toen Mythologies uitkwam: een heus side-scrolling avontuur met het coole ijskonijn in de hoofdrol! Jammer genoeg bleek de game een absolute aanfluiting.

Wat is er zo kut aan? Waar zal ik beginnen? Dat alle vijanden er exáct hetzelfde uitzien? Dat de omgeving vol zit met superfrustrerende, one-hit kill traps? Of controls die zó onintuïtief zijn dat je op een focking KNOP moet drukken om je om te draaien? Ach, wat maakt het ook uit. Het enige wat je moet weten, is dat MK Mythologies: Sub-Zero op elk vlak onder het nulpunt scoort.





CHARLIE'S ANGELS (PS2 / GAMECUBE)

Release: 2003
Waar gaat het over? Aan het begin van het millennium was jaren '70-fenomeen Charlie's Angels ineens weer retepopulair. En, toegegeven, de dames zijn ook allesbehalve vervelend om naar te kijken. Iets wat onder geen enkel beding van de gelijknamige game kan worden gezegd!
Wat is er zo kut aan? De game-brekende glitches en diepgang van een pierenbadje maken direct duidelijk dat we hier met een cynische cash-in te maken hebben. En waarom zien Natalie, Dylan en Alex eruit alsof ze een beroerte hebben gehad? Arme meiden. Yep, al met al is het spelen van Charlie's Angels te vergelijken met lopend op slippers in een grote, dampende hondendrol stappen.





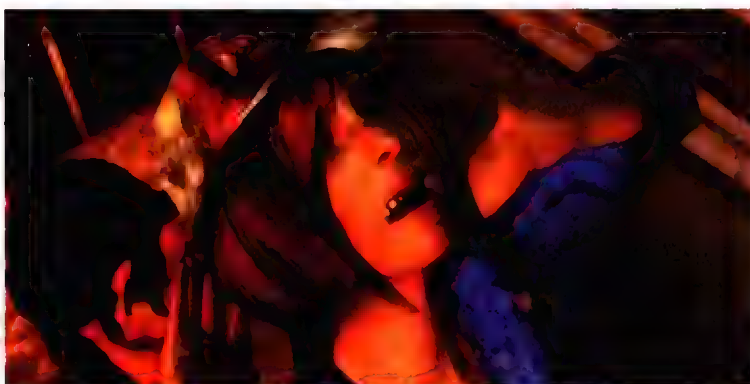
AMERICA'S 10 MOST WANTED (PS2 / PC)

Release: 2004
Waar gaat het over? Als bijproduct van 'The War on Terror', klinkt het idee achter America's 10 Most Wanted episch. Want wie wil er nou niet op jacht naar Saddam Hoessein of Osama Bin Laden? Helaas blijkt al snel dat de échte bad guys bij ontwikkelaar Black Ops Entertainment werken.
Wat is er zo kut aan? Je vecht tegen de tien beruchtste schurken ter wereld, mannen die de Amerikaanse autoriteiten al decennia te slim af zijn, maar toch kun je het tuig in elk level na vijf minuten generieke knalactie in de boeien slaan... al moet je ze eerst nog effe afmatten in een potje Street Fighter. Wat de fuck? Over de low-res graphics en lompe controls ga ik het verder niet eens hebben.

ROGUE WARRIOR (XBOX 360 / PS3 / PC)

Release: 2009
Waar gaat het over? Mickey Rourke heeft weer eens te diep in het glaasje gekeken. En dus gaat hij, vloekend en tierend, in Noord-Korea op zoek naar atoomwapens die bewaakt worden door de domste baddies sinds Austin Powers: The Spy Who Shagged Me. Leuk? Nee. Pathetisch? Ja!
Wat is er zo kut aan? Wanneer zelfs rasoptimist Jan Meijroos je game een 20 geeft, weet je als uitgever dat je een grens overschreden hebt. Maar ja, wat verwacht je ook van een spel dat in minder dan twee uur uit te spelen is? Ik zou kunnen beweren dat Rogue Warrior nog een héél klein beetje gered wordt door Mickey's scheldkanonnades en meedogenloze kills, maar dan zou ik liegen.



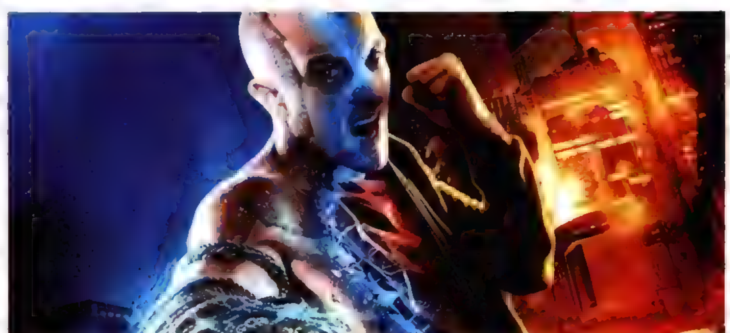


RIDE TO HELL: RETRIBUTION (XBOX 360 / PS3 / PC)

Release: 2013
Waar gaat het over? Je speelt Jake Conway, een of andere douchebag die achter een motorbende aangaat. Volgens het verhaal omdat ze zijn broertje hebben vermoord, maar ik denk dat Jake gewoon pissed is dat ie in zo'n wanstaltig product als Ride to Hell: Retribution acteert...
Wat is er zo kut aan? Ride to Hell doet exact wat de titel belooft: een inktzwart ritje dwárs door de videogamehel. Zo bestuurt Jake's motor alsof er een loodzwaar anker aan hangt en houdt hij tijdens het batsen z'n kleding aan, puur omdat de ontwikkelaars te lui waren om naakte character-models in het spel te stoppen. Hilarisch, ja. Totdat ik ineens weer besefte dat deze shit GELD kost...

FIGHTER WITHIN (XBOX ONE)

Release: 2014
Waar gaat het over? Fighter Within is een vechtspel voor de Kinect, waarin je je lichaam gebruikt om klappen uit te delen. In theorie, tenminste. In de praktijk hebben we te maken met de slechtste titel voor de current-gen. En misschien wel de allerslechtste fightinggame ooit.
Wat is er zo kut aan? Geen enkel onderdeel van Fighter Within werkt naar behoren. Niets! Zo registreert het spel hoge stoten als lage trap en dat is extreem frustrerend. Naïef als ik was, dacht ik nog dat ik die tergende Kinect weer eens niet goed gekalibreerd had, maar nee: het was de game! Zes seconden later vloog het schijfje door het raam naar buiten. Met de Kinect erachteraan. ✖



EEN GAME ALS EEN FILM

DRAKE ZETTE UNCHARTED OP DE KAART

Binnenkort is het voorbij. Dan verschijnt het vierde en laatste deel in de Uncharted serie, en nemen we afscheid van Nathan Drake, een van de menselijkste videogamepersonages ooit. Een mooi moment om terug te blikken op het begin van de serie, vond Jurjen.

Naughty Dog was tot 2007 dat bedrijf van die games met sprookjesachtige werelden en grappige platformfiguurtjes. Zoals Crash Bandicoot, de Tasmaanse buideldas die het in de jaren negentig schopte tot Sony's onofficiële mascotte. Of Jak and Daxter, een blond, Disney-achtig kereltje en zijn trouwe ottsel (half otter, half wezel). Nou werd die Jak in de loop van zijn carrière wel steeds wat duisterder, maar het bleef een gestileerd, tekenfilmachtig personage. En dus was het nogal een stap, toen Naughty Dog een kleine tien jaar geleden besloot met hun nieuwe game voor fotorealisme en een bijzonder menselijke hoofdrolspeler te gaan.

SUMMER BLOCKBUSTER MOVIES

Toen de eerste Uncharted in 2007 verscheen, vergeleken veel reviewers de game met summer blockbuster movies. Dat was geen rare vergelijking.
Om te beginnen had Naughty Dog een geloofwaardig tropisch eiland op de kaart gezet. Het was destijds misschien wel de meest realistisch ogende omgeving ooit in een game gemaakt. Opmerkelijk genoeg was het ook nog eens een heel luchtige, kleurrijke omgeving geworden.
"In die tijd hadden alle realistische games zo'n donkere, bruingrijze uitstraling", aldus Evan Wells, toenmalig co-directeur van Naughty Dog. "Wij wilden precies het tegenovergestelde doen."
Bij de ontwikkeling van Uncharted streefde Naughty Dog ernaar om de grens tussen game en film te vervagen. "In het verleden was de grens tussen game en film heel helder", zegt animation lead Yeremy Yates daarover. "Het ene moment speel je de game, het volgende moment kijk je naar een verhalend filmpje."
Ook dát wilde Naughty Dog anders doen. Bijvoorbeeld door dialogen eveneens te laten plaatsvinden tijdens de momenten dat je aan het spelen bent. Yates: "En terwijl je speelt, gebeuren er soms dingen om je heen die mede het verhaal vertellen."

Een ander belangrijke factor die de game het aanzien gaf van een film, was gek genoeg de gameplay. En dan met name de soepele, organische manier waarop je Drake door de fraaie omgevingen kon bewegen, en de naadloze overgangen tussen rennen, klimmen, springen, schieten en vechten. Dat was nog eens wat anders dan de stijf bewegende helden uit het verleden!

CLASSIC PULP

Toen de eerste beelden van Uncharted in 2006 verschenen, maakten veel mensen door de ge-



weetje weetje

Het is nog niet officieel bevestigd, maar onze spionnen garanderen ons dat Naughty Dog momenteel werkt aan The Last of Us 2. Daarna wil Naughty Dog nog minstens één, maar waarschijnlijk meer titels uitbrengen voor de PS4 alvorens zich op nieuwere hardware te richten. De kansen op een terugkeer van Crash Bandicoot en/of Jak zijn echter nihil.



"In die tijd hadden alle realistische games zo'n donkere, bruingrijze uitstraling. Wij wilden precies het tegenovergestelde doen." [Drake's Fortune]



"Je ziet dat hij sommige sprongen nauwelijks haalt". [Drake's Fortune]






De gameplay van Uncharted draait veel meer om cover-based schieten en veel minder om puzzels dan Lara's avonturen. [The Nathan Drake Collection]

toonde mix van platformen en schietactie met-een de vergelijking met Tomb Raider. De game werd destijds ook wel gekscherend Dude Raider genoemd. Een beetje wrang, omdat we nu weten dat de gameplay van Uncharted veel meer om cover-based schieten en veel minder om puzzels draait dan Lara's avonturen.
Bovendien had Naughty Dog zich in hun streven om met iets nieuws te komen juist níet laten inspireren door videogames, maar door heel andere media. Schrijver Amy Hennig: "We zochten vooral inspiratie in romantische, classic pulp action adventures uit boeken, films en comics, met name films uit de jaren dertig en vijftig."
Iets wat Naughty Dog uit dat soort films heeft overgenomen, en waarin Uncharted ook duidelijk afwijkt van Tomb Raider, is een bepaalde, boefjesachtige soort humor die leidt tot hoogst interessante en vermakelijke interactie tussen de drie hoofdrolspelers. Een ander uniek aspect daarbij is de alledaagsheid van de held.
Waar Lara Croft (oorspronkelijk) een soort supervrouw was, is Nathan Drake 'zomaar' een alledaagse kerel die om een of andere reden constant in extreem gevaarlijke situaties verzeild raakt. Het maakt hem een van de sympathiekste en menselijkste videogamepersonages ooit.



weetje weetje

De beslissing om van Uncharted een realistische game te maken, werd deels gevoed door de sprong van PS2 naar PS3 die Naughty Dog met deze nieuwe franchise maakte. "Opeens werd het mogelijk om geloofwaardig acterende menselijke personages neer te zetten", herinnert artist Judd Simantov zich. "Daar zijn we dan ook helemaal voor gegaan. Anatomisch correcte lichaamsverhoudingen, rimpels en oneffenheden in gezichten, enzovoort. Waar we op de PS2 twee of drie textures per character konden gebruiken, waren dat er twintig tot dertig op de PS3. En waar we in Jak and Daxter tachtig poses per character hadden, waren dat er honderden in Uncharted. Echt een wereld van verschil."

ABSURDE SITUATIES

Qua uiterlijk is Nathan Drake volgens Naughty Dog gebaseerd op Johnny Knoxville van Jackass. Zijn persoonlijkheid moest een soort mix worden van de acteurs Harrison Ford (Indiana Jones) en Bruce Willis (John McClane in Die Hard).
Net als deze personages, is Drake een soort held 'tegen wil en dank'. Hij heeft ook niet echt de bouw van een superheld, laat staan dat hij gehuld gaat in een speciaal kostuum of combat outfit. Hij draagt een spijkerbroek en sweatshirt, zo ongeveer hetzelfde kloffie als de speler op de bank. Verder zijn het volgens animator Yeremy Yates vooral zijn onvolkomenheden die hem geloofwaardig maken. "Je ziet dat hij sommige sprongen nauwelijks haalt. Als hij landt na een sprong, struikelt hij soms een beetje. Hij doet in elk geval niet alles perfect."
Iets wat Drake extra likeable maakt, is dat hij zich vaak bewust lijkt van de absurde situaties waarin hij zich bevindt. Bijvoorbeeld wanneer voor de zoveelste keer een golf vijanden in beeld stroomt, of hij alwéér op het nippertje aan de dood ontsnapt. De sarcastische opmerkingen die Drake in dat soort gevallen maakt, zijn soms precies de dingen die je als speler denkt. Daardoor leidt de opeenstapeling van bizarre situaties niet tot een vervreemding maar juist een sterkere band met het hoofdpersonage en zijn acties.
Het voelt heel erg alsof je je sámen met Drake door al die penibele situaties worstelt.

TIKJE EMOTIONEREND

Het is inmiddels acht jaar geleden dat we kennismaakten met Nathan Drake. In twee spectaculaire vervolgen en een aantal geslaagde spin-offs bleef Drake de alledaagse kerel die steeds weer op het nippertje ontsnapt aan krankzinnige situaties. Maar natuurlijk moet zo'n reputatie niet eindeloos lang uitgerekt worden. En daarom is de beslissing van Naughty Dog dat A Thief's End niet alleen Drake's grootste en mooiste, maar ook laatste avontuur zal worden, wel begrijpelijk. Maar jammer is het wel. En een tikje emotionerend.
Ondertussen heeft Naughty Dog met The Last of Us weer een nieuwe franchise op de kaart gezet; eentje die een stuk harder, smeriger en duisterder is dan Uncharted.
Nathan Drake, we gaan je missen. ✖


"We zochten vooral inspiratie in romantische, classic pulp action adventures uit boeken, films en comics, met name films uit de jaren dertig en vijftig." [Drake's Deception]

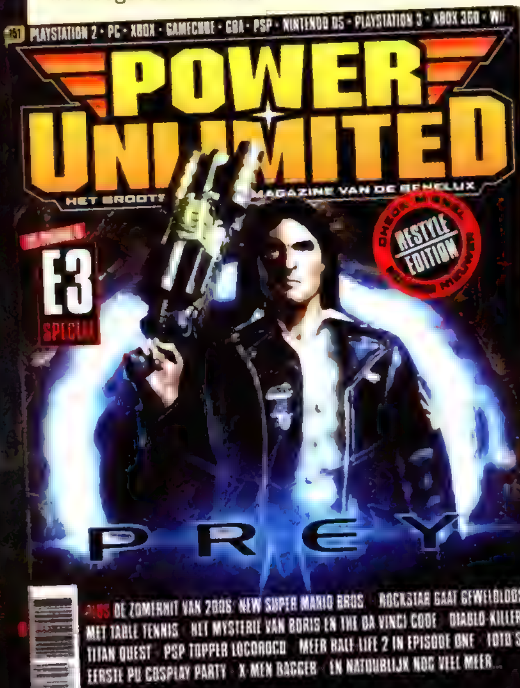

De beslissing van Naughty Dog dat A Thief's End het laatste avontuur zal worden is begrijpelijk, maar jammer is het wel. [A Thiefs End]

VERGETEN VERHALEN UIT DE GAME-INDUSTRIE

PREY 2

Strak afgebakende marketingplannen in deze geheimzinnige industrie verhinderen vaak dat de écht boeiende verhalen naar buiten komen. Toch zijn ze er wel. De ontwikkeling van Prey 2 is zo'n verhaal, Nino zet de feiten over de illustere scifi shooter die nooit verscheen op een rij.

Games worden tegenwoordig te pas en te onpas uitgesteld en/of komen in de winkels te liggen voordat ze überhaupt af zijn. Maar games die na publieke vertoning alsnog worden geschrapt... dat maken we hoogst zelden mee.



De eerste Prey haalde zelfs de cover van een waanzinnig populair gamesmagazine uit Nederland.

Toch was dit het droevige lot van Prey 2. De game kreeg op de E3 van 2011 veel lovende previews van de aanwezige pers, die de game achter gesloten deuren mocht proeven, maar heeft nooit het levenslicht gezien. Een betreurenswaardige gang van zaken, waar heel wat interessants over te vertellen valt...

PREY - DE UNREAL-KILLER

We beginnen in 1995. In dat jaar werd namelijk de ontwikkeling van de eerste Prey gestart door Duke Nukem 3D ontwikkelaar 3DRealms, onder leiding van Tom Hall, een van de mannen achter titels als Wolfenstein 3D, DOOM en Commander Keen.
Na een jaar ontwikkeling vertrok Hall naar Ion Storm en werd het project overgeheveld naar een nieuw team, dat vervolgens aan de game werkte tot de ontwikkeling in 1999 stil kwam te liggen. Het project had ooit de Unreal-killer van 3DRealms moeten worden, maar werd geteisterd door personeelsverloop en technische problemen.
Al het werk aan de vroege versie van Prey 1 was echter niet voor niks. Dat de hoofdrol van de game door een indiaan werd vertolkt, stond al sinds het begin van de ontwikkeling vast, en ook het idee dat de gameplay rondom portals moest draaien, zou in de uiteindelijke release in 2006 (!) terugkeren.
Net als veel andere games met lange ontwikkelprocessen (Daikatana, Duke Nukem Forever, Spore), viel de game een beetje tegen toen ie dan toch na elf jaar in de winkels lag. Echt kut was ie niet, maar dat er een vervolg zou komen, leek hoogst onwaarschijnlijk. Ook was Prey geen doorslaand commercieel succes, want met de 1 miljoen verkochte kopietjes op Xbox 360 en PC is het uiterst onwaarschijnlijk dat de kosten van elf jaar ontwikkeling ooit zijn terugverdiend.

PREY 2 - DE E3 HIT

Toch onthulde Bethesda maart 2011 dat 'de indianen-en-anussen-



Portals speelden een belangrijke rol in het eerste deel.



Artwork van deel 2.



JAN OVER PREY 2



Het is ontzettend jammer dat Prey 2 nooit het licht heeft gezien, want de first-person actiegame had het in zich zijn voorganger op vele fronten te overtreffen.
Het schietspel durfde het aan om open wereld gameplay te mixen met traditionele first-person shooter actie, RPG (light) elementen, een moraalsysteem, een vloeiende free-running besturing die Mirror's Edge in herinnering riep, gelardeerd met een rauwe, gritty Blade Runner meets the Empire Strikes Back sfeer.
Neem daarbij het gegeven dat je als premiejager verschillende queesten oppikte en tot op zekere hoogte zelf bepaalde hoe je die uitvoerde, en je had een spel dat in potentie het FPS genre flink door elkaar had kunnen schudden.
Naast hoofdopdrachten die het algemene verhaal zouden voortstuwen, huisvestte de game talloze zijmissies die je geld en goodies op moesten leveren. Bij iedere klus, groot of klein, trackte een moraalsysteem op de achtergrond al je acties.
Ik heb het spel nog op de Bethesda Gamers' Day gedemonstreerd gezien, en toen leek alles nog koek en ei tussen Human Head Studios en Bethesda. In de maanden erna begon de relatie echter scheurtjes te vertonen en niet snel daarna verdween de game voor altijd van de radar. Snif.



Enkele Star Wars-achtige wezens uit Prey 2.

game' een vervolg zou krijgen in de vorm van een Blade Runner-achtige open world shooter.
Met een kneitervette CGI trailer en een hoop mooie woorden maakte de uitgever iedereen enthousiast voor de titel die een jaar later uit zou moeten komen.
Het klapstuk was compleet toen gamejournalisten een paar maanden later op de E3 een demo achter gesloten deuren kregen (zie kaders Jan en Wouter). Superlatieven werden rondgestrooid als pepernoten en de verwachtingen waren hooggespannen.
Helaas bleek dit meteen ook het hoogtepunt van de franchise, want na de E3 ging het alleen maar bergafwaarts met de veelbelovende scifi shooter, tot het punt waarop Bethesda de stekker uit het project trok.

WOUTER OVER PREY 2



De meeste mensen herinneren zich de eerste Prey voornamelijk door nogal, eh, anatomisch insinuerende deuren, vooral omdat de rest niet zo heel memorabel was. De schietactie was matig, de puzzels aardig en het verhaal okay.
Maar Prey 2 leek een game te worden die qua ambitie en schaal veel verder wilde gaan dan z'n voorganger. Mijn scifi-klieren werden danig gekieteld door hetgeen ik op de E3 2011 zag, want deze presentatie beloofde bijna een soort Boba Fett: The Game. Als space bounty hunter betrad de speler namelijk een semi-open world, futuristische stad, waar je allerlei missions kon opsnorren. Meestal betekende het dat je Star Wars-achtige ruimtewezens gevangen moest nemen of dood moest knallen, in een omgeving die aan de ene kant een beetje claustrofobisch gangachtig was, maar tegelijkertijd veel verticale vrijheid bood.
Het deed mij destijds denken aan een Mass Effect-stijl shooter, propvol RPG-elementen en keuzevrijheid; een concept dat ik heel graag had willen spelen. Het leek zowaar een betere Mass Effect te worden dan Mass Effect 3, dus het nooit verschijnen van Prey 2 is bijna net zo'n tragedie als de first-person Avengers-titel van THQ die in 2012 gecanceld werd...

STAKING

Net als de uiteindelijke versie van de eerste Prey, was het vervolg aanvankelijk in ontwikkeling bij Human Head Studios. De kleine Amerikaanse ontwikkelaar was verantwoordelijk voor de E3 demo waar iedereen zo enthousiast over was, en werkte vermoedelijk tot november 2011 aan de shooter.
Over wat er daarna is gebeurd, is officieel niets bekend, maar er zijn inmiddels genoeg details naar boven gekomen om de gang van zaken te reconstrueren.
Rond november 2011 zijn de medewerkers van Human Head Studios in staking gegaan uit onvrede over hun contracten met uitgever Bethesda. De staking duurde tot maart 2012, maar toen was het gros van de medewerkers van Human Head al vertrokken.
Bethesda liet een maand later weten dat Prey 2 nog in ontwikkeling was, maar dat de game werd uitgesteld omdat ie niet voldeed aan de kwaliteitseisen van de uitgever.

HET EINDE

Vanuit Bethesda kreeg niemand meer wat te horen over de titel, maar achter de schermen gebeurde meer dan genoeg.
Eerst werd het project van Human Head overgeheveld naar Arkane Studios (makers van Dishonored). Dat kwam eind mei 2013 aan het licht dankzij De Amerikaanse website Kotaku. Arkane Studios, dat onderdeel is van Zenimax waar Bethesda zelf ook onder valt, zou volgens Kotaku met tegenzin de ontwikkeling hebben overgenomen.
Volgens geruchten zouden ook Obsidian en Rebellion aan de game hebben gewerkt, totdat Bethesda eind 2014 de moeizame ontwikkeling afsloot met het bedroevende bericht dat Prey 2 nooit meer uit zou komen.

EEUWIG ZONDE

Of Prey 2 ooit zo vet was geworden als de korte demo op de E3 velen deed hopen, is natuurlijk maar de vraag. Toch is het eeuwig zonde dat we nooit aan de uiteindelijke game hebben kunnen proeven, want een Dishonored-achtige ervaring met een Blade Runner-sausje had hoe dan ook een interessante game opgeleverd... ✖



Toch jammer dat we dit nooit hebben kunnen spelen.



Je krijgt de indruk dat sommige characters de bui al voelden hangen...

NIEUWE ESPORTS HELDEN NEDERLANDSE PRO-GAMERS AAN DE TOP

Je leest het overal: eSports groeit als een malle. Toernooien worden groter en trekken steeds meer kijkers waardoor pro-gamers een steeds dikker belegde boterham kunnen verdienen. Maar geldt dit ook voor Nederland? JJ ging op onderzoek uit.

Vraag aan Nederlandse gamers of ze een succesvolle Nederlandse pro-gamer kennen en de meesten zullen, als ze al een naam weten te produceren, Manuel 'Grubby' Schenkhuizen noemen. Inderdaad een legende, maar wel een waarvan de grootste successen al weer een tijdje achter hem liggen (Warcraft III). Nederlandse gamers wijzen massaal (jaloers) naar het buitenland, waar alles beter is. Want er zijn meer sponsors en toernooien met goede prijzen, dus meer geld te verdienen. En omdat er in Nederland nauwelijks serieuze toernooien zijn, is en blijft het hier een veredelde hobby. Toch?

True, er zit zeker een kern van waarheid in, eSports in Nederland is nog niet je-van-het. Maar met alleen zeuren en zeiken bereik je niks. Dat bewijst een selecte groep jonge, hyper-ambitieuze pro-gamers die zich niks aantrekt van de minder vruchtbare eSports bodem in Nederland en met keihard werken de internationale top wist te bereiken. In dit artikel het verhaal van drie van deze 'nieuwe helden' en hun road to fame.

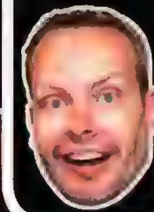


FABIAN 'FEBIVEN' DIEPSTRATEN

Leeftijd: 19 jaar
Game: League of Legends
Team: Fnatic
Prestaties: April 2015 - EU LCS Spring Madrid 1e / Mei 2015 - Mid-season Invitational 2e / Aug 2015 - EU LCS Summer Stockholm 1e / Okt 2015 - World Championship 3e/4e
Amateur of pro: Ik werk fulltime voor Fnatic in Berlijn



Fabian: "Ik heb me uit de Nederlandse scene ontworsteld door hoog op de ranglijst van Europe West te komen. Ik begon klein bij een Nederlands team (AT Gaming) maar werd vrij snel benaderd door een Challenger Team waarin ik goed heb gepresteerd. Eind 2014 zocht Fnatic een nieuwe midlaner en zagen ze dat ik kwaliteiten had om verder te komen in de wereld van LoL. Wij hebben het afgelopen jaar heel hard gewerkt om als team hoog te eindigen op internationaal niveau, en dat is gelukt Een normale dag in de week ziet er als volgt uit: 10.00 uur: Team Practice tot de gezamenlijke lunch. Vanaf 15.00 uur opnieuw Practice tot ongeveer 18.00 uur. Daarna avondeten en weer trainen tot 22.00 uur. Dit gaat alle dagen zo, met uitzondering van de vrije zondag.
Iemand is een goede LoL speler als hij of zij snel kan klikken. Veel over het spel weten is eveneens erg belangrijk, en vooral veel nadenken over bepaalde situaties. Ook je emoties onder controle houden, telt om beter te worden.
De naam van Nederland in de eSports scene is inderdaad (nog) niet groot; er zijn slechts vier Nederlanders die in de topcompetitie spelen. Als je dat bijvoorbeeld vergelijkt met Zweden dat er al meer dan tien heeft, dan is dat magertjes. Het is voor een Nederlandse speler echter zeker mogelijk om internationaal door te breken. Je moet er gewoon heel, heel veel tijd aan besteden. Van je fouten kunnen leren en proberen niet gefrustreerd te raken. Ook voortdurend kritisch naar je eigen prestaties kijken, is enorm belangrijk. Er is hier zeker talent, en ik weet ook dat er jonge spelers zijn die graag Pro gamer zouden willen worden, maar ouders keuren het vele gamen vaak niet goed. Diploma's halen is in hun ogen belangrijker."



CHRIS 'CHRISJ' DE JONG

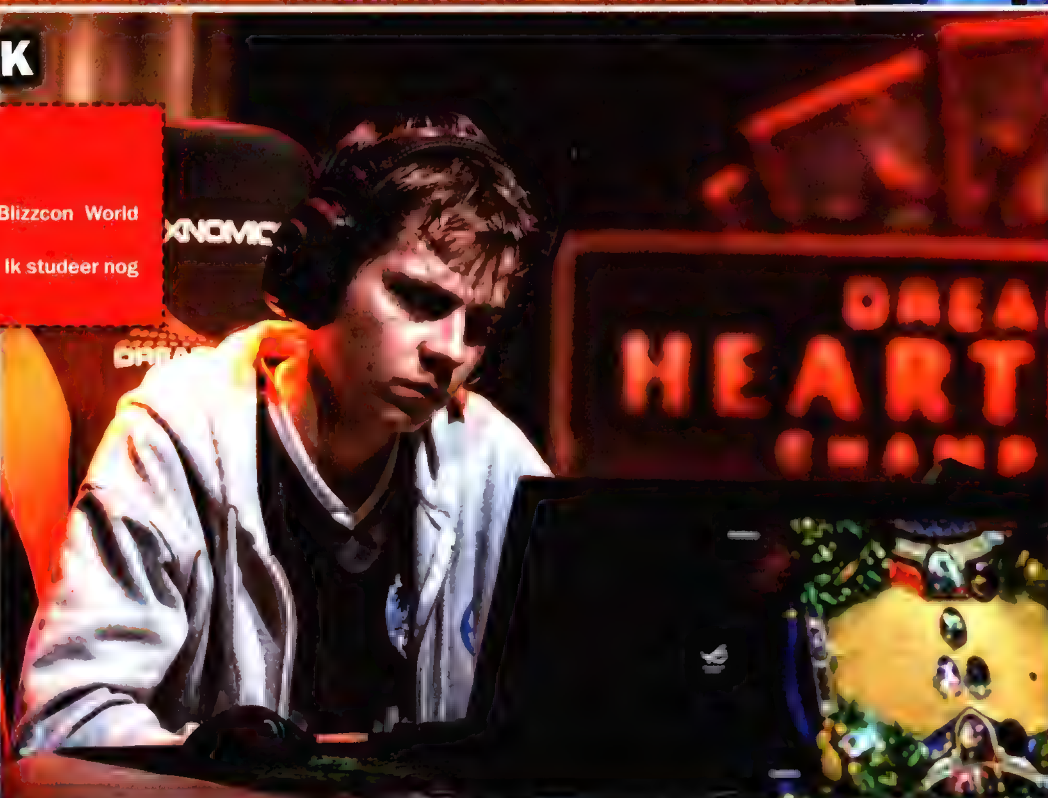
Leeftijd: 25
Game: Counter-Strike: Global Offensive
Team: Mousesports
Prestaties: Duitse EPS matches ('Bundesliga van CS') & verscheidene qualifiers voor internationale toernooien
Amateur of pro: Ik speel CS:GO fulltime



Chris: "Van echt ontworstelen aan de Nederlandse scene is bij mij eigenlijk nauwelijks sprake geweest. Rond 2011 begon de 1.6 scene overal op de wereld uit te sterven en in Nederland was het eigenlijk al helemaal dood. Er was simpelweg niemand meer om mee te spelen. Ik speelde echter door en ben op die manier in contact gekomen met wat Duitsers die in de subtop van de EPS speelden. Zo is het balletje gaan rollen en ben ik stap voor stap bij een hoger team in Duitsland gekomen.
Doordeweeks speel ik overdag potjes CS in 'mixes' tegen andere pro's of met wat vrienden uit Nederland. 's Avonds trainen we met het team tegen andere topteams of bespreken we tactieken op de maps. In een week zonder een groot toernooi, speel ik zo'n dertig uur. Vlak voor belangrijke toernooien kan dat oplopen naar vijftig tot soms zestig uur per week.
Of je goed of slecht bent in CS:GO bepaalt een combinatie van factoren. Je moet goede game-sense (gevoel voor het spel en waar je tegenstanders kunnen zijn) hebben, een goede hand-oog coördinatie en je moet goed in een team kunnen samenwerken. Je praat toch heel veel met je teammates, dus als je met één teamlid totaal niet kan opschieten, loopt het al snel stuk.
In CS:GO heeft Nederland internationaal geen naam. Er zijn wel enkele Nederlandse spelers bij teams in Duitsland en Engeland, maar er is geen team van vijf Nederlanders dat meedoet met de wereldtop. Het is daardoor dan ook erg lastig voor een Nederlander om internationaal door te breken. Je zal zeer veel moeten spelen, volop moeten leren en stap voor stap hogerop moeten komen. Talent zie ik zeker wel. De scene in de BeNeLux begint weer te groeien en de locale LAN events (FoM, The Reality, The Party etc.) worden steeds drukker bezocht. Ik denk daarom dat het een kwestie van tijd is tot we een Nederlands team zien meedoen met de besten van de wereld."

THIJS 'THIJSNL' MOLENDIJK

Leeftijd: 21
Game: Hearthstone
Team: G2 esports
Prestaties: Europees Kampioen Hearthstone 2015 / Blizzcon World Championship 3e / ATLC teamleague Champion 2015
Amateur of pro: Op dit moment is Hearthstone mijn werk. Ik studeer nog wel als vierdejaars student Bedrijfseconomie



Thijs: "Ik ben eigenlijk best snel omhoog geschoten. Waar ik een kleine drie jaar geleden nog nauwelijks met eSports in aanraking was gekomen, is het sinds ik Hearthstone speel snel gegaan. Toen de game uitkwam, was het gelijk liefde op het eerste gezicht. Ik merkte na twee maanden dat ik op een goed niveau zat, en heb toen besloten om online toernooien te gaan spelen. Dit verliep verrassend goed, wat mij nog meer motiveerde om hard te trainen. Al snel werd ik gevolgd door verschillende Europese teams en nu speel ik dus elke maand verschillende toernooien in Europa.
Naast dat ik in de weekenden veelal weg ben voor evenementen of toernooien, probeer ik vijf dagen per week steeds ongeveer vijf uur te streamen. Dat is meteen een goede training. Per week ben ik zo rond de veertig à vijftig uur bezig met gamen. Dit doe ik niet altijd even effectief; streamen helpt zeker in het verbeteren van jezelf, maar de focus is toch wat lager. Ik oefen veel tegen mijn teamgenoten, vooral wanneer er toernooien aankomen. Oefenen bestaat naast spelen ook uit het analyseren van verschillende situaties en tegenstanders.
Om de top in Hearthstone te bereiken, moet je erg gedreven zijn, je puur kunnen focussen op je match en ver vooruit kunnen denken. Situaties voorzien is belangrijker dan ze meemaken, dan is het vaak te laat om er nog iets aan te doen. En natuurlijk is snel rekenen ook niet onhandig...
Soms vragen mensen mij waarom er zoveel goede spelers uit Nederland komen, terwijl er maar weinig Nederlandse organisaties met de Europese top meekunnen. Het klopt dat we goede spelers in Hearthstone, LoL, StarCraft en CS:GO hebben, maar zodra je op een hoog niveau zit, word je opgepikt door Europese teams die je carrièrematig meer kunnen bieden. Ik vergelijk de situatie vaak met de Eredivisie: ben je echt goed, dan ben je weg..." ✖



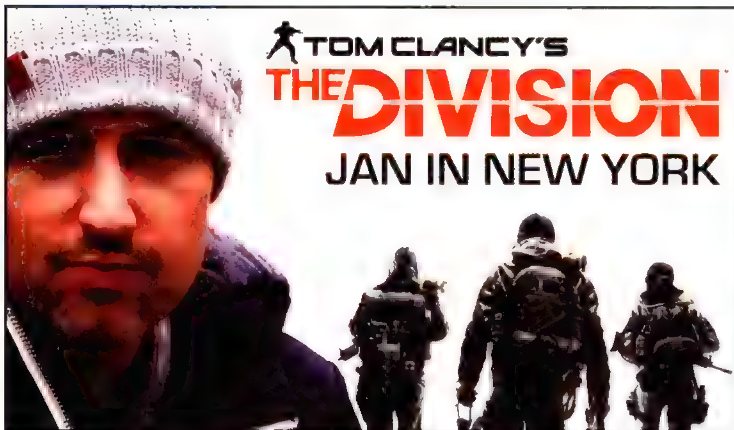
DE VIJF BESTE DINGEN VAN PU.NL

We hoeven je hopelijk niet meer te vertellen dat we naast ons geliefde maandblad ook nog een prachtige webzijde hebben. Hier vind je elke dag de laatste nieuwtjes, de vetste trailers, alles van PU-TV, maar ook een hele hoop moddervette artikelen. Hieronder de vijf beste, recente dingen van PU.nl, zodat je je niet hoeft te vervelen als je het blad straks uit hebt.



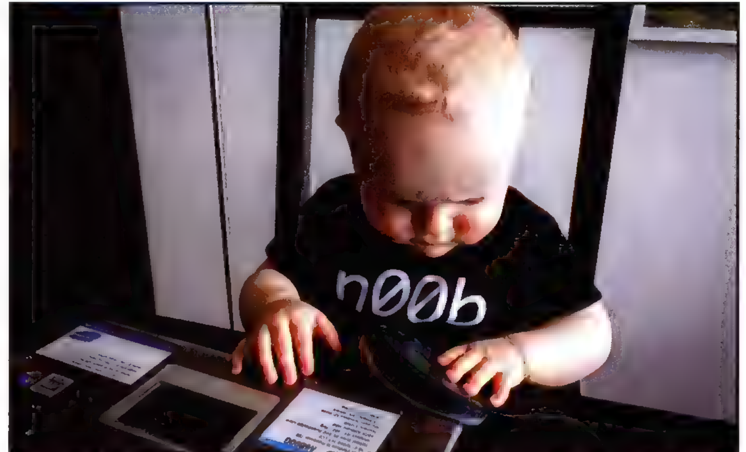
1 JAN JOINT THE DIVISION IN NEW YORK - VIDEO PREVIEW

Tja, The Division ligt al in de winkels tegen de tijd dat je dit leest en dit is een preview... Maar dat maakt allemaal geen reet uit, want het beeldmateriaal waarmee Jan en Jurjen B. terugkwamen uit New York is zo dik geworden dat je het gerust alsnog kan checken!
PU.nl/DivisionTrip



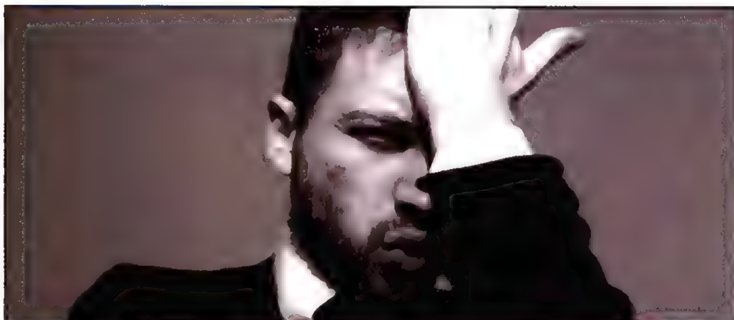
2 PC GAMING VOOR N00BS

Ben je klaar om je over te geven aan de wondere wereld van PC-gaming, maar heb je geen idee waar je moet beginnen? Dan ben je bij Bas aan het goede adres, want de beste man heeft een uitgebreide guide geschreven voor alle n00bs die aan PC-gaming willen beginnen.
PU.nl/PCvoorN00bs



3 DE GROOTSTE MARKETING FLATERS

Het komt nog wel eens voor dat de marketingafdeling niet helemaal snapt hoe games werken, met hilarische flaters tot gevolg. We hebben in de afgelopen jaren nogal wat van die missers gezien, en Roy heeft ze voor je verzameld.
PU.nl/MarketingFlaters



4 DE DOMSTE VOOROORDELEN OVER GAMERS

Het imago van gamers staat er tegenwoordig gelukkig steeds beter voor, maar er zijn nog altijd een hoop domme vooroordelen over onze geliefde hobby. Steven heeft de ergste op een rijtje gezet.
PU.nl/Vooroordelen



5 XBOX ONE VS. PS4: WAT IS DE TUSSENSTAND?

De huidige generatie consoles ligt inmiddels alweer ruim twee jaar in de winkels, hoog tijd voor een tussenbalans. Hoeveel zijn er verkocht? Welke games zijn er uit? Welke functionaliteiten zijn er toegevoegd? Bas geeft alle antwoorden in deze prachtige feature.
PU.nl/XboxOnevsPS4



EN AL DIE ANDERE SHIT...

Wat ik op deze pagina aanstip, is natuurlijk maar het topje van de spreekwoordelijke ijsberg, want PU.nl wordt elke dag keihard gevuld met alles wat je wil weten over onze geliefde hobby.
Elke ochtend wakker worden onder het genot van een nieuwe Nachtwacht om vervolgens de hele dag te genieten van de laatste nieuwtjes, video's, livestreams en andere gekkigheid. Wat wil een mens nog meer?

In liefde en videogames is alles geoorloofd

Graddus' Guide to Trolling



Multiplayergames zijn hot. Maar hoe sta je online nu precies je mannetje? Hoe zorg je ervoor dat je optimaal presteert? En vooral: hoe haal je bij je tegenstanders het bloed onder de nagels vandaan? Troll-koning Graddus geeft tips en trucs...

Zaterdagmiddag. Zoals zo vaak speel ik FIFA 16. Maar ditmaal niet zomaar een potje, nee, dit is de finale van FUT Draft: de nieuwe spelmodus waarin je alleen voor méédoen al 15.000 coins kwijt bent. Er staat dus veel op het spel. Sowieso een shitload aan spelerspacks, maar bovenal 'The Invincibles'-trophy, een van de laatste horden voordat ik die felbegeerde Platinum te pakken heb. De druk is immens, het zweet staat in mijn handen. Nu verliezen betekent misschien wel weken wachten op een nieuwe kans!

Irritant overspelen

De wedstrijd begint dramatisch. Ik kom 0-1 achter, en tot overmaat van ramp realiseer ik me dat mijn tegenstander behoorlijk goed is. Misschien nog wel beter dan ik... Slik. Ik zal een list moeten verzinnen. Iets trollerigs om hem uit zijn spel te halen, want op deze manier is verlies onvermijdelijk.

Het wordt de beproefde 'Ajax-methode': het balletje tergend langzaam rond laten gaan, waarbij ik telkens nét op het moment dat m'n tegenstander het leer van me af wil pakken, overspeel. Superfrustrerend natuurlijk, vooral als je er een seconde of dertig mee doorgaat.

En kijk, als die jongen nou slim was geweest, deed hij niets; hij staat immers voor, dus IK ben degene die moet. Maar zo werkt het niet. De menselijke psyche is, zeker in competitieve games, uit op dominantie. Vernedering. Daarnaast is minutenlang stilstaan ook gewoon tergend saai.

Het irritante overspelen begint effect te sorteren. Mijn tegenstander haalt vlak voor rust vól door op een speler, en de scheids trekt rood: tien tegen elf. Ik merk dat ik een vals glimlachje niet kan onderdrukken. De wedstrijd kan (wederom) beginnen!





Bailando Robot



Nu is het zaak om het hoofd koel te houden. Ik sta nog altijd 0-1 achter, en daarbij vindt die gast aan de andere kant van het scherm me (terecht) een enorme paardenlul. Wel merk ik dat het momentum verschuift. Zijn passjes zijn niet altijd meer even zuiver, de lange lik wordt steeds vaker gehanteerd. En als hij een kans mist, laat ik de replay natuurlijk volledig doorlopen, muhahaha...

Voor mij gaat het tot de zestien redelijk, maar zoals ik al zei, speel ik niet tegen een perenplukker. Tot de 75e minuut aanbreekt. Via links geef ik een strakke voorzet op de vrijstaande Benzema, die verwoestend uithaalt. GOALLLLLLL!!!!! Na een provocerende 'Bailando Robot' en uitgebreid kijken naar de herhaling, kan het niet anders dan dat m'n tegenspeler inmiddels KOKEND achter z'n console zit... Ik ruik bloed. Met het andere team op tilt, is dit het moment om toe te slaan. En dat gebeurt ook. In de voorlaatste minuut ontvangt Rodriguez de bal op het middenveld. Ik wacht even, en terwijl mijn tegenstander hapt, draai ik de andere kant op. Wat een ruimte! Met een subtiel tikje leg ik de bal klaar voor m'n rechter. BOEM! 2-1. Als ultieme diss breng ik nog even een bronzen speler binnen de lijnen. Woehoe.

Puur voor de trollolz

Of ik mezelf nu geen onsportieve, amorele kwal vind? Wellicht. Maar dan wel eentje met een kakelverse Platinum Trophy op zak! Bovendien - en dat is belangrijk - speel ik nooit váls. Ook niet in andere multiplayer games. Het enige wat ik doe, is in het hoofd van mijn tegenstander kruipen en het randje opzoeken. Zijn breekpunt vinden, om daar vervolgens genadeloos gebruik van te maken...

Al moet ik zeggen dat trollen puur voor de lolz stiekem nog wel het leukste blijft. ✖



Top troll-trucjes per genre

Sportgames

Omdat de meeste sportgames realistisch zijn, valt trollerig gedrag direct op. Ideaal! Denk aan het traineren van het tempo, niet doordrukken van replays en overdreven juichen. Maar er is meer...

- Fake dat je er niks van kan, en als je tegenstander vervolgens cocky wordt, sla je toe.
- Start = pauze. Van zo'n handige functie MOET je gewoon gebruikmaken!
- Laat je keeper de vrije trappen en penalty's nemen. Wedden dat je tegenstander volledig van slag raakt?



Schietgames

Er zijn weinig dingen bevredigender dan de vijand teabaggen na een dikke kill. Wil je echter next-level trollen? Probeer dan een van deze tips!

- Het stelen van kills. Welke troll is er niet groot mee geworden?
- Kijk, je wil best samenwerken. Alleen niet met mensen die al boos worden als je 'per ongeluk' door hun vuurlijn loopt.
- Als professionele troll, staat in jouw lobby friendly-fire vanzelfsprekend aan.



Racegames

Racen vergt geduld, concentratie en doorzettingsvermogen. Helemaal wanneer je nog eens extra op de proef wordt gesteld door een troll op de baan, muhahahahaha... (geluid van naderende ambulances).

- Een oudje, maar niet minder leuk: draai bij de start 180 graden om, en probeer alles en iedereen te ontwijken/raken!
- Een racegame waarin je je auto zelf kunt aankleden, opent mogelijkheden...
- Gedraag je als Schumacher en snij je tegenstanders bij elke bocht de pas af.



Vechtgames

Let op: wil je succesvol trollen in fightinggames, dan zijn daar wel wat skills voor nodig. Al blijft rondspringen als een kip zonder kop uiteraard ook een prima methode om de ander uit z'n tent te lokken.

- Kies expres het meest lame character in de game.
- Gebruik glitches en exploits als een malle.
- Aan het verliezen in Street Fighter V? Trek dan de stekker eruit en verbaas je over het feit dat hier geen enkele straf op staat!



Tactische games

De meeste liefhebbers van tactische games zijn wat serieuzer, en dus totaal niet voorbereid op het excentrieke gedrag van een troll. Doe er je voordeel mee!

- Is de uitslag van een potje al bepaald? Begin dan een nieuw spelletje: verstoppertje!
- Tactische games hebben vaak een chatfunctie. Need I say more...?
- In squad-based titels is het meestal geen goed idee om er in je eentje vandoor te gaan en zo de positie van je team te verraden. Tenzij - HA! - je een troll bent natuurlijk!



Trollen met Tjeerd

ZO TJEERD, ALS IK DE TROLL-BATMAN VAN DE REDACTIE BEN, MOGEN WE JOU GERUST ROBIN NOEMEN WAT IS PRECIES JE GEHEIM?



HET GEHEIM VAN TROLLEN IS DAT JE IEMAND UIT Z'N COMFORTZONE HAALT EN DAAR VERVOLGENS GENADELOOS VAN PROFITEERT. DAARBIJ IS ALLES GEOORLOOFD: JE TEGENSTANDER AFLEIDEN, KLEINEREN, OVERWINNINGEN BAGATELLISEREN OF SIMPELWEG ONTKENNEN.



KLINKT BEKEND .-) HET MOET OOK WEL EEN BEETJE IN JE PERSOONLIJKHEID ZITTEN, NATUURLIJK. WAT MAAKT ONS NOU ZULKE FANATIEKE FUCKERS?



JE MOET OVER LIJKEN GAAN, EEN KARAKTEREIGENSCHAP VAN ZOWAT ELKE WERELDLEIDER. JE ZOU DUS KUNNEN ZEGGEN DAT EEN TROL EEN GOED LEIDER IS, EN ANDERSOM NATUURLIJK OOK: MERKEL IS BIJVOORBEELD EEN DIKKE TROL.



MET DE NADRUK OP DIK. OP WELKE TROLL-ACTIE BEN JE EIGENLIJK HET MEEST TROTS? EN HEB JE NOG TIPS OM JE ERTEGEN TE WAPENEN?



IK BEN HET MEEST TROTS OP DE TROLL TOEN IK JOU HOOGSTPERSOONLIJK UIT JE SPEL LULDE TIJDENS HET BELANGRIJKSTE POTJE FIFA VAN HET JAAR! EN DE BESTE MANIER OM JE TE WAPENEN TEGEN EEN TROLL IS JE STUG NIETS AANTREKKEN VAN HET GELUL, DIKKE KANS DAT DE TROLL ZICHZELF UIT Z'N SPEL HAALT.



DE GAME-INDUSTRIE IS VAN DE POT GERUKT

Q1 2016

KUTIDEEËN EN HERSENSCHETEN

Het jaar is nog maar net goed begonnen en 2016 mag nu al de boeken in als een van de achterlijkste gamejaren van de afgelopen decennia. Indies en crowdfunded ontwikkelaars zijn helemaal op hol geslagen en Wouter neemt de schade op inzake de beroerdste game-ideeën, -concepten en -features.

ANANASSEN? OP JE MUIL!

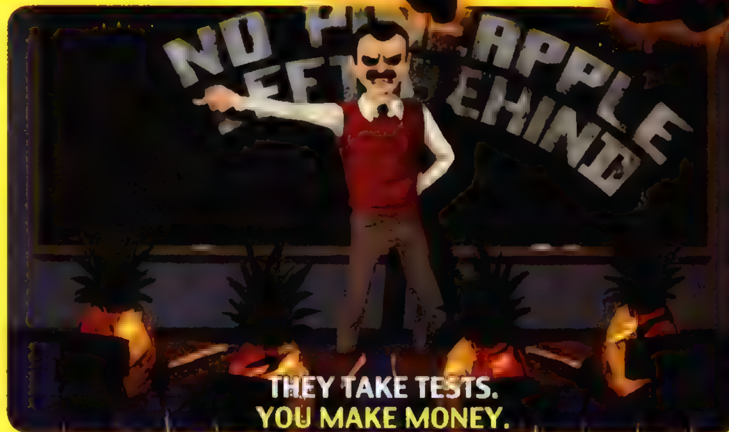
Titel: No Pineapple Left Behind

Waarom zou je...

...kinderen in ananassen laten veranderen? Goede vraag, maar ik ben bang dat ik er geen fatsoenlijk antwoord op kan geven. In No Pineapple Left Behind heeft een 'evil wizard' deze transformatie op z'n geweten, maar de echte kwestie is natuurlijk waarom de hypersulletjes van 'ontwikkelaar' Subaltern Games deze breinpoep verzonnen hebben. Ehm, zodat je voldoende motivatie hebt om een game te spelen waarin je lesplannen moet maken en in de behoeften moet voorzien van je in ananassen veranderde studenten? Ik denk niet dat er genoeg motivatie OP DE AARDE is om dit te willen doen!

Is er kans op succes?

Natuurlijk zijn er genoeg idioten op de wereld en misschien zelfs wel een paar die les willen geven aan ananassen. Bovendien heeft de game best leuke deuntjes, maar uiteindelijk is dit natuurlijk puur een gevalletje 'poogt hard zo absurd te zijn in de hoop dat het een hippe hit wordt, maar probeert net te hard en faalt kansloos'.





BUSJE TUFFEN?

Titel: Bus Simulator 16

Waarom zou je...

...in een bus door een Duitse stad willen rijden? Überhaupt door een Duitse stad willen rijden? In Bus Simulator 16 stap je in de schoenen van een, let op, 'ambitious bus operator' die de verantwoordelijkheid heeft om het busschema van een grote, Duitse (of bijv. Engelse) stad te managen. Mijn god, dit is de omschrijving van m'n meest afschuwelijke nachtmerrie! Maar gelukkig is zelfs mijn onderbewustzijn niet sadistisch genoeg om me zoiets te laten dromen...

Is er kans op succes?

In Duitsland bestimmt!

TEDDY-HORROR

Titel: Bear Haven Nights

Waarom zou je...

...bang worden van een cartoony teddybeer? Of nog beter: waarom zou je je game beschrijven als 'not yet another "five nights at freddy's" clone', tenzij het stiekem wel een Five Nights at Freddy's kloon is? Sowieso is de beschrijving van Bear Haven Nights zo fucking slecht en anti-wervend, dat ik 'm maar even voor zichzelf laat spreken:

'Fix broken electricity and hide from angry bears so they couldn't catch you. Run if something goes wrong. Then close the door and turn of the light. The phone shouldn't ring and TV shouldn't work while you are hiding. Then you can survive the first scary night!' Be afraid... Be very afraid.

Is er kans op succes?

Misschien is het iets voor liefhebbers van Five Nights at Freddy's? Jammer dat het daar geen kloon van is...





MAYONÈS

Titel: My Name is Mayo
Waarom zou je...
...op een pot mayo willen klikken? Ook al heeft deze pot een identiteitscrisis en een verhaal te vertellen? Geen enkele reden, en daarom komt My Name is Mayo uit het immer aan populariteit winnende 'haha wat hilarisch dat iemand van dit achterlijke concept een game heeft gemaakt'-genre. Dat ik nu dit minuscule stukje schrijf in het machtige Power Unlimited is eigenlijk al veel te veel credit voor een om aandacht schreeuwend, schoolvoorbeeld van een digitaal kutidee zoals dit.
Is er kans op succes?
Ik hoop van niet, maar ik kán me voorstellen dat sommige n00bs en proto-hipsters toch nieuwsgierig zijn of er van dit achterlijke concept een game te maken is. Trap er niet in, mensen!



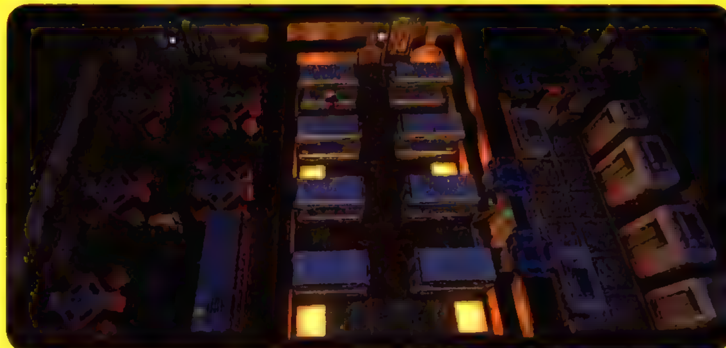


UGLY-ASS BOTEN

Titel: Soviet Monsters: Ekranoplans
Waarom zou je...
...een soort van lelijke, varende vliegtuigen willen besturen? Soviet Monsters in de titel is wat dat betreft spot-on, want deze rare machines zijn echt monsterlijk lelijk. Dat hoeft natuurlijk geen dealbreaker te zijn, want gameplay boven alles, maar als je enige trailer bestaat uit zo'n weird-ass varende bommenwerper die twintig seconden lang, eh... vaart, terwijl een Russisch kutmuziekje de sfeer moet neerzetten, dan gaat het niet gebeuren met je. Ik ben blij dat ik niet permanént in een coma wegzakte na het zien van deze extreme saaiheid, maar dat ik na een goede week toch weer wakker werd.
Is er kans op succes?
Misschien dat je dit gaat proberen als je echt geboeid bent door zogenaamde 'ground effect vehicles' (en dat kan best, er zijn per slot van rekening zelfs mensen die bovenmaats geïnteresseerd zijn in Nordic Walking), hoewel je in dat geval natuurlijk heel gauw een reality check in je ballen moet ontvangen.

BORING IN BUNKER

Titel: Life in Bunker
Waarom zou je...
... het concept van Fallout Shelter, dat al niet extreem briljant is, willen jatten om er een saaiere versie van te maken? In principe is het natuurlijk helemaal niet zo'n slecht idee om mee te surfen op de Fallout-golf door een 'vault building game' uit te brengen, maar de doodsaaie liftmuziek, de lelijke, vectorbased graphics en de hersenbeschadiging bezorgende saaie menu's van Life in Bunker, verneuken het hele concept.
Is er kans op succes?
Van alle troep die ik in deze special beschrijf, verdient Life in Bunker nog het meest enigszins succes te hebben. Deze game kan namelijk best leuk zijn, mocht je bestand zijn tegen de afschuwelijke designs.





P... P... PUZZELS, MODDERFOKKER!

Titel: Pixel Puzzles 2: Space
Waarom zou je...
... legpuzzels willen doen op je fucking PC? Ik bedoel, sure, er zijn aardig wat analoge dingen die om begrijpelijke redenen een overgang naar het digitale rijk hebben gemaakt. Flipperkasten bijvoorbeeld, daarvan kan je er maar een beperkt aantal van vijfduizend euri per stuk in huis halen namelijk. Kaartspelletjes zijn ook een stuk handzamer in digitale vorm en in het geval van bijvoorbeeld Patience; die computer kan lekker snel kaarten schudden, hè? Maar dan legpuzzels... Ik ben nooit een enorme puzzelaar geweest, maar is het fijne van legpuzzels niet het concept van die shit daadwerkelijk neerléggen op je stinkende tafeltapijt, het zoeken naar stukjes en andere fysieke praktijken? Je doet die dingen toch niet allemaal om het plaatje te kunnen bekijken, die staat toch ook allang op de doos? Man, het voelt alsof deze shit uit de 90's komt en je dit op een CD´tje moet kopen!
Is er kans op succes?
Aangezien dit een deel 2 is (en er zijn zelfs meerdere versies onder de noemer Pixel Puzzles 2), zal er wel een publiek voor zijn. Of de ontwikkeling ervan is zo extreem cheap, dat de kosten er alweer uit zijn als maar één schele oma in Steam per ongeluk op deze titel klikt.

WERKEN IS GEEN GAME

Titel: Level 22: Gary's Misadventure
Waarom zou je...
... een game willen maken over een gast die te laat op z'n werk komt? En dan niet een soort Leisure Suit Larry-achtig adventure over een loser en z'n faalacties, maar een stealthgame waarin je 22 verdiepingen lang collega's en je baas moet zien te ontlopen? Wow, dat kan alleen maar briljant zijn of volslagen waardeloos, iets ertussenin is uitgesloten. De misavonturen mogen dan wel een ode zijn aan games zoals Metal Gear, maar refereren naar de greats is verre van een garantie voor succes natuurlijk!
Is er kans op succes?
Deze game kwam al uit op iOS in 2013 onder de titel Level 22, maar er is geen enkele reden om te denken dat een telefoonspelletje van drie jaar oud nu opeens hard gaat scoren op de PC en Mac. ✖



INDIE WALHALLA IN LONDEN

PSN DIGITAL SHOWCASE





Voor Sony zijn downloadable PSN-titels minstens zo belangrijk als grote triple-A games. Florian vloog naar Londen en viste uit een overvolle 'indiese' oceaan een vijftal pareltjes op.

ALIENATION

Ontwikkelaar Housemarque is bekend van hits als Dead Nation, Super Stardust en Resogun. Alienation is eigenlijk de spirituele opvolger van Dead Nation, en zelfs de devs noemen Alienation 'Dead Nation with Aliens'.

Alienation was absoluut de vetste game die Sony op het event had staan. Op een of andere manier krijgt Housemarque het altijd weer voor elkaar de volledige kracht van de console te gebruiken en de game ziet er dan ook fantastisch uit. Maar, veel belangrijker, het speelt allemaal heerlijk weg.

Het is nog steeds een twin-stick shooter in hart en ziel met gruwelijke shootouts tegen massa's aliens, maar er moet ook wel degelijk tactisch worden gespeeld. Het is dan ook geen goed idee om standaard guns blazing door de game te rennen.

De game is behoorlijk pittig, en daarbij komt de drop in drop out co-op functionaliteit goed van pas, want het is niet alleen leuker om samen met iemand te spelen, het wordt ook een tikkie makkelijker, aangezien je de vijanden dan kan flanken.

Als ik heel eerlijk ben, had ik liever gezien dat Housemarque met een opvolger van Resogun was gekomen, maar ook met Alienation hebben de Finse devs weer een dikke hit te pakken. Knallen op aliens is niets nieuws in gamesland, maar zo soepel en spectaculair als in Alienation heb je het nog nooit gezien.



THE TOMORROW CHILDREN

The Tomorrow Children is net als Rivella: een beetje vreemd, maar wel lekker. De game is een soort mix van strategie, third-person action adventure, online co-op en simulatie met een flinke Minecraft invloed. Het is verdomd lastig uit te leggen, maar ik ga een poging doen.

Iedereen speelt met dezelfde kloon van een meisje en je moet ervoor zorgen dat je resources in bezit krijgt om je dorpje op te bouwen. Dit doe je online met andere spelers, en zo sticht je als het ware een community.

Het vinden van resources kan je doen door bijvoorbeeld naar je werk te gaan, maar ook door dingen te onderzoeken en gigantische monsters te slopen met zelfgemaakte wapens. Uiteindelijk gaat het erom een welvarend dorpje te creëren met andere spelers, waarbij je ook vrij bent om naar andere dorpjes af te reizen om bijvoorbeeld resources uit te wisselen.

The Tomorrow Children is raar en de aparte graphics maken het helemaal een vreemde eend in de bijt, maar gek genoeg is het wel heel erg leuk, en typische zo'n game die je moet spelen om te snappen, maar die je dan ook niet meer loslaat.











TRICKY TOWERS

Een van de grote verrassingen op de beurs was Tricky Towers, van de Nederlandse developer WeirdBeard.
Tricky Towers is een multiplayer physics-based tower building game, waarbij je zo snel mogelijk een toren moet zien te maken met Tetris blokken. Je moet hierbij sneller zijn dan je tegenstander, maar je dient er ook voor te zorgen dat je toren stevig genoeg is om te blijven staan. De speler die als eerste een bepaalde hoogte bereikt en wiens toren drie seconden overeind blijft, heeft gewonnen.
Het concept van Tricky Towers is simpel, maar de uitwerking is fantastisch. Het is verdomd lastig om een stevige toren te bouwen, en als je dat ook nog eens heel snel moet doen, komt er een hoop druk bij kijken, waardoor je sowieso fouten gaat maken.
Daarnaast krijg je regelmatig power-ups, waarmee je de toren van je tegenstander op de meest hilarische manieren zwakker kunt maken (drop bijvoorbeeld een gigantische piano) maar je kunt ook power-ups oppakken waarmee je eigen toren sterker wordt.
Tricky Towers is een perfecte multiplayer game, die je zowel offline als online met vier spelers tegelijkertijd kunt spelen. Het is zo'n game waarvoor je vrienden uitnodigt om op een zaterdagavond onder het genot van een kratje Fristi elkaar de huid vol te schelden, omdat iemand je toren weer eens om zeep hielp met een power-up. You gotta love it!

KILL STRAIN

Kill Strain is een Moba-achtige shooter, met 5 versus 2 versus 5 multiplayer gameplay. Er zijn twee teams van vijf spelers die het tegen elkaar opnemen en twee monsters, die ook worden bestuurd door spelers. Als de monsters spelers van de teams uitschakelen, veranderen ze ook in monsters en zo kan het 'monsterteam' uitgebreid worden.
Kill Strain is echter geen multiplayer deathmatch shooter. Je moet met je teamleden samenwerken om opdrachten te voltooien. Kills maken is wel belangrijk, maar alleen als het je opdracht dreigt te verpesten. Zo moest ik met mijn team bijvoorbeeld platforms in bezit houden, waarop dan vervolgens resources gedropt konden worden. Je kunt de platforms van elkaar afpakken door met je team in de zone van het platform iedereen van het andere team uit te roeien, maar je geeft hierbij dan ook je eigen platforms vrij om overgenomen te worden. Het is dus behoorlijk tactisch en dan heb je ook nog een paar oversized monsters rondlopen die je proberen te pakken. De monsters zijn veilig en onzichtbaar in de Kill Strain, een soort chemisch rood goedje dat verspreid over de map ligt. Spelers van het team kunnen hier niet overheen lopen, maar kunnen het wel verwijderen door erop te schieten of er granaten op te gooien. Aan de monsters de taak om alle teamleden te veranderen in monsters en de missie te laten falen.
Door de focus meer te leggen op het vervullen van opdrachten voelt Kill Strain fris aan en ook de 5vs2vs5 gameplay is heel cool. Dit wordt een toppertje!



BOUND

In Bound ben je de dochter van een koningin wiens rijk op instorten staat. Dit moet jij zien te voorkomen, maar dat doe je in Bound op een wel heel bijzondere manier. Bound is namelijk een platformgame vol met obstakels... die je te lijf gaat door als een ballerina door de levels te dansen!
Sierlijk op je tenen loop je over smalle balken en ontwijk je obstakels, en hier en daar moet je verschillende balletmoves uithalen om verder te komen. Na elke sector kom je in het midden uit, waar je een dans uitvoert om de wereld en het koninkrijk te healen. Dit klinkt allemaal super suf, maar my god, wat is die shit prachtig!
De wereld bestaat volledig uit rechthoekige vlakken, harde lijnen en grote polygonen, waarin jij je als speler super sierlijk beweegt. Het levert een game op in het straatje van Flower, Unfinished Swan en Journey. Fans van dit soort abstracte shit moeten Bound onmiddellijk hoog op hun verlanglijstje zetten. ✖



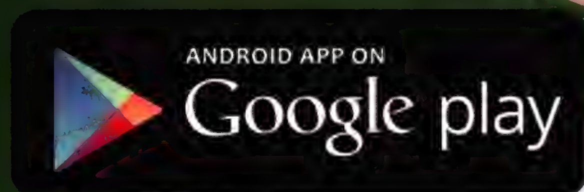
NOG MEER?

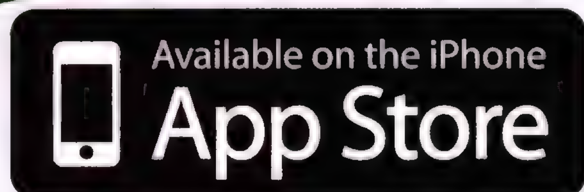
Er waren nog veel meer games speelbaar in Londen, zoals Drawn to Death, Kick-Off Revival, Stories: The Path of Destinies, Salt and Sanctuary, Headlander, Guns Up, Day of the Tentacle, What Remains of Edith Finch, Shadow of the Beast, Brut@l en Enter the Gungeon.
Enkele van deze spellen bespreek ik op PU.nl!

ALTIJD ALLES OVER SPORT

MET DE SPORTNIEUWS APP










WAT BETER IS IN
PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2
REVIEWS
XBOX ONE | PC | PS4





Wouter kent letterlijk niemand die de eerste Garden Warfare heeft gespeeld. Om ervoor te zorgen dat dit debacle zich niet herhaalt, gaat hij Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 aanprijzen aan de hand van iets dat iedereen begrijpt: de universele taal van Facebook.

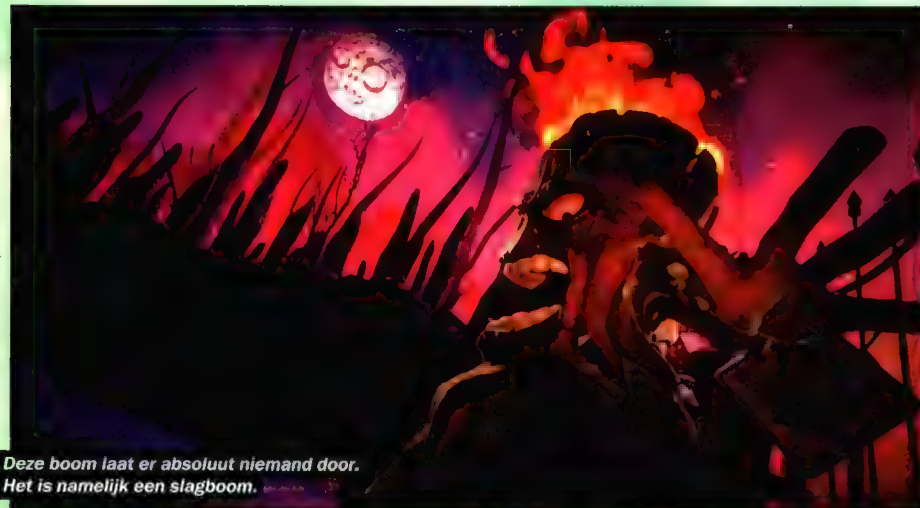




Garden Warfare 1 is een multiplayer online game waarin de planten en de zombies uit de bekende tower defense titels (Plants vs. Zombies 1 en 2, je kent het wel) het in third-person schietactie tegen elkaar opnemen. Deze dikke lol werd echter vooral online uitgeknokt, met uitzondering van een tikje splitscreen plezier.
Dat is in dit deel allebei terug plus nog een beetje, maar daarnaast kan je genieten van een leuke lading singleplayer fun. Zowel de Zombies als de Plants hebben namelijk flink wat missies die weliswaar vaak neerkomen op het verdedigen van een Tombstone of een Garden tegen golven kanonnenvoer en eindbazen, maar die je toch af en toe flink weten te verrassen met een kwinkslaggie her en der, plus een leuke surprise op het einde. Bovendien kan je er dik muntjes mee verzamelen, en die wil je!



Misschien wel het beste aan GW2 zijn het drietal nieuwe characters aan beide kanten. Nou ja, in ieder geval vier van de zes versche popkes zijn top, want ik heb weinig met de piraat (hoewel fucking grappig geanimeerd) en aan de superheld-stijl melee-klasse Super Brainz van de zombies begin ik nu pas te wennen. De tovenares-achtige roos, de cyber-sinaasappel (dat lees je goed), de kleine zombie-imp en de generaal maiskolf (ook dat lees je goed) zijn echter toptoevoegingen. Sterker nog, ik speel bijna niet anders!
Dat geldt overigens ook voor de andere spelers online, want je zal merken dat je vaak neergeschoten wordt door Rose, het ideale n00b character. Dus, neergeschoten worden door een bloempje; sommige personen met een piemel zullen hun trots een beetje moeten inslikken.


Deze boom laat er absoluut niemand door. Het is namelijk een slagboom.



Deze game is wederom ZO subtiel grappig. Niet alleen stomme geluidjes zorgen ervoor dat ik regelmatig grinnik (de Scientist loopt nog steeds hilarisch giechelend rond en ook de nieuwe piraat murmelt als de meest funny bejaarde ooit) en de aankleding van de levels laten me soms zelfs hardop lachen, maar het meest idiote vindt nog altijd op het strijdtoneel plaats. Door de enorme hoeveelheden ontzettend maffe hoedjes, baarden, vleugels, voorbinddildo's (okay dat niet; PvZ's humor is wat kindvriendelijker dan dat) en andere customizables, plus nog een shitload aan variaties op de veertien basis characters, is de chaos zo compleet en gestoord, dat je zelfs entertained bent als je het loodje legt.
Dan komen er nog verschillende abilities bij die je kan unlocken, zodat geen enkele speler precies het- »

zelfde doet, en hobbelen er in sommige modes NPC-planten en zombies rond, waardoor er eigenlijk geen debielere shit op je scherm kan plaatsvinden dan Garden Warfare 2. Maar of er nou 180.000 kleurrijke, flitsende dingen tegelijkertijd gebeuren of een ronde miljoen, de framerate lijdt er praktisch nooit onder. Zo wel, dan ligt het waarschijnlijk aan je internetz!




Jeuj, Garden Warfare 2 is een beetje 'open wereld' geworden! De HUB van je online speelplezier is de Backyard, een in tweeën gedeelde, prachtige omgeving waarvan een helft paarsig, komisch verrot zombie-achtig is,

"Mensen lopen zoveel plezier mis als ze deze game links laten liggen."

en een helft groen en vrolijk plant-achtig. Er vallen hier allerlei kistjes te unlocken, collectibles te verzamelen en quests te doen, en de aankleding is subliem; hou je ogen open voor de '24 hr INconvenience Mart', die inderdaad gesloten is.
Met zoveel prachtige details, verborgen grapjes en meer redenen om effe een rondje te lopen, is dit niet zozeer een extra modus, als wel een toffe extra die als een soort lijm dient om de game beter behapbaar te maken. Een beetje zoals The Tower in Destiny, alleen dan kneitergrappig en slechts toegankelijk voor je vrienden.


Er is zoveel 'WOW!' in Garden Warfare 2, dat je regelmatig een regenboog uit zult kotsen. Maar de beste showcase van de belachelijk goede graphics zijn de mind-blowing levels, waarin niet alleen op microniveau ontzettend veel grapjes zitten, maar ook als je omhoog kijkt, valt je smoel open van verbazing. Een fabriek waar enorme Zombie-robots worden gemaakt, een woestijn waarin af en toe een prachtige, cartoony zandstorm opsteekt en een soort portaal die verschillende pretparken met elkaar verbindt, zijn zo mooi en vol details, dat je er nog vaak nieuwe dingen in zult ontdekken.
Dit is misschien wel de mooiste game van dit jaar en sowieso de mooiste online only game van 2016. Daar gaat echt niemand meer overheen!


Wist je dat er giftige cactussen bestaan? Als je daarmee in aanraking komt, moet je bij de dokter een prik halen.


Nergens, niet op PU.nl, in m'n naaste omgeving niet, noch onder mijn collega´s, wordt er gerept over deze fantastische game. Zo spijtig, want mensen lopen zoveel plezier mis door deze game links te laten liggen. Weet je, ik snap dat je denkt dat dit een kindergame is, want het stijltje komt inderdaad zo over. Maar het is een keihard vooroordeel, want net zoals in het geval van een goede Pixar film is Garden Warfare 2 écht voor jong en oud. Sowieso zou je een game niet moeten laten liggen om zulke oppervlakkige redenen, want met zo'n instelling loop je ook de vetste Nintendo titels mis.


Er is weinig om boos van te worden in Garden Warfare 2. De serieuze verliezers rage waar je in een MP-game regelmatig onder kan lijden, wordt in deze game tegengegaan door de humor en de schattigheid. Elke 'RAAARRRGGGHHH' wordt onmiddellijk gecounterd door een 'D'aaawwww!' of een 'hihi'. Het enige waar ik boos van zou worden, is als GW2 niet genoeg gaat verkopen om een derde deel te verzekeren.


Bij mij in de supermarkt staan me toch een zooitje dooien vakken te vullen elk weekend. Kreeg ik ineens een idee voor een game: Klant vs Zombies.



SCORE **88**

De fleurige, heerlijk vrolijke en intens grappige actie van de eerste Garden Warfare is verbeterd en uitgebreid met een flink grotere singleplayer modus, waardoor Garden Warfare echt hárd beter is dan z'n voorganger. Doe je innerbloemist een plezier en speel het.

WOUTER



Alle variaties van de characters halen, is een reuzenpompoen van een opgave. Ben je daarmee klaar, dan is er (gratis) DLC.

30+ UREN

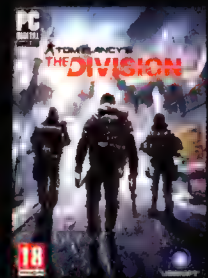


BASICS
ONLINE SHOOTER
POPCAP GAMES / EA
4 SPELERS SPLITSCREEN, 24 ONLINE
OUT NOW

msi

GAMEN MET JE OGEN

'S WERELDS EERSTE EYE-TRACKING GAMING NOTEBOOK



TOM CLANCY'S THE DIVISION

- The Division
- Tobii game-coupon t.w.v. $50
- Backpack, dragon-keychain, schrijfblok

€ 2.999 ,-

Intel Inside®. Extraordinary Performance Outside.



GT72S 6QE-884NL TOBII

Intel® Core™ i7-6820HK processor	Windows 10 Home
NVIDIA® GeForce® GTX 980M	Killer GbLAN
Backlit Steelseries toetsenbord	Dynaudio speakers



ALTERNATE   Verkrijgbaar bij bol.com   cool blue   gt gamingtotaal

THE LEGEND O
TWILIGHT PRI

GOLD AWARD

Tuurlijk, het is niet de nieuwe Zelda waar we op zitten te wachten. Maar toch is ie welkom, deze heruitgave van Twilight Princess. Want deze game uit 2007 blijkt ook anno 2016 nog zeer de moeite waard. Dat zegt Jurjen, die een lange geschiedenis met dit avontuur heeft.

REVIEW

Wii U



Eind 2006 verscheen The Legend of Zelda: Twilight Princess voor GameCube en Wii. Begin 2007 bereikte ik het einde van die game. In ruim 64 uur uitgespeeld. Sindsdien heb ik Twilight Princess nooit meer aangeraakt. Best raar eigenlijk, aangezien ik sinds 2000 naar deze Zelda had uitgekeken.

Ik was erbij, in Tokio, toen daar in 2000 de GameCube werd gepresenteerd. Hoogtepunt van de presentatie was een clip van veertien seconden van 'de nieuwe Zelda' die me een blik gunde op een spectaculair zwaardgevecht tussen Link en Ganondorf. Ze oogden als in Ocarina of Time, maar dan nóg stoerder. Oh man, het idee dat ik die game ergens in de levensspanne van de GameCube zou mogen spelen, was bijna te mooi om waar te zijn.

In 2001, dus een jaar later, werd echter een compleet andere Zelda game getoond, met Link als koddig, kortpotig tekenfilmfiguurtje. Het toen nog vrij instabiele internet ontplofte. Waar was stoere Link gebleven?

Blades will bleed

Volgens mij was ik een van de weinige fans die bij zijn onthulling in 2001 instant verliefd werd op Toon Link. Hij oogde fris, anders, en daar hield ik wel van. Gelukkig bleek The Wind Waker (die tekenfilmachtige Zelda) in 2003 ook een geweldig en verfrissend Zelda spel. Maar toch bleef het ook bij mij wel een beetje knagen dat de belofte van een stoere Link voor de GameCube nog niet was ingewilligd. En toen kwam de E3 van 2004...

Ik was erbij, in Los Angeles, toen daar in 2004 aan het eind van de E3-presentatie nog één game voor de GameCube werd getoond. Ik zag een grasveld... was dat? Zou het? En dan Link, rijdend over Hyrule Field, vechtend vanaf de rug van zijn paard. Rijen grimmige vijanden op een berg, tegen een bloedrode hemel. Heftige actie. Teksten als Blades will Bleed, Shields will Shatter. De stoerste Link ooit was onderweg, zoveel werd het verbluftе publiek wel duidelijk gemaakt. Het internet was in die tijd al wat stabieler, maar toch is het op die dag ontploft zoals het nooit eerder ontploft was.

Nieuw en fris

Het is februari 2016 wanneer ik voor de tweede keer in mijn leven aan Twilight Princess begin. Ik doe stap voor stap de dingen die van me verlangd worden om uit het eerste dorp te raken. Dat ik geiten naar hun hok moest jagen, kon ik me nog wel herinneren. Maar dat ik met een roofvogel een mandje uit de poten van een springend aapje moest pakken, was ik glad vergeten.

Ik zit nu iets voorbij de helft van de game, en dat is voor mij toch wel de grootste verrassing van Twilight Princess anno 2016: dat ik mij zo weinig van het spel herinner.

Het mooie is dat de game daardoor heel nieuw en fris voelt. En dat ik opnieuw diep onder de indruk raak van hoe goed die kerkers en buitenwereld sequenties in elkaar zitten. Hoe cool items als Iron Boots, Hookshot en Spinner werken, en hoe bevredigend het voelt daar creatief gebruik van te maken.

Twilight Princess voelt een beetje als de nieuwe Zelda waar ik al zo lang naar verlang. Ook wel een beetje door de kleine 'verbeteringen' die deze HD-versie meebrengt.

Lelijk als de hel

Gezien de toevoeging 'HD' zijn de vernieuwde graphics waarschijnlijk het belangrijkste aan deze heruitgave van Twilight Princess.

Nou moet ik zeggen dat me weinig bijzonders aan de graphics is opgevallen, en dat lijkt me goed nieuws. Geen kartelrandjes, zoals wanneer je het origineel op een moderne tv speelt (dát kan ik me nog wel herinneren). Geen noemens-





weetje • weetje

Je kunt de Wolf Link amiibo ook gebruiken in het komende Hyrule Warriors: Legends voor de 3DS (zie elders in dit nummer) om sterkere wapens voor Midna te ontgrendelen.

F ZELDA NCESS HD



waardige beeldverversingsdipjes. Geen groezelige kleuren of texturen. Niets waar ik me aan stoorde. De kinderen die in Hyrule leven zijn nog steeds lelijk als de hel, maar dat schijnt een designkeuze te zijn.
Al met al vind ik het niet te merken dat ik een game speel van twee generaties geleden. Ik vind Twilight Princess op m'n Wii U bijvoorbeeld mooier en levendiger overkomen dan het veel nieuwere, speciaal voor de Wii U gemaakte Xenoblade Chronicles X.
En dat zegt denk ik wel genoeg.

Aanpassingen

Naast de graphics zijn meer dingen 'verbeterd' aan Twilight Princess.
Om te beginnen is er een direct toegankelijke Hero mode, die de wereld spiegelt en vijanden sterker maakt.
Dan de GamePad: die maakt het makkelijker de kaart te checken en je inventaris te beheersen. Je kunt de game ook los van tv op de GamePad spelen.
Andere aanpassingen maken de verzamelmissies wat minder frustrerend en langdradig. Zo helpt de Ghost Lantern je bij het verzamelen van Poe Souls en moet je tijdens Tears of Light-missies geen zestien maar telkens twaalf van die lichtballetjes verzamelen.
Verder zijn je wallets wat groter geworden, de eerste kan bijvoorbeeld vijfhonderd in plaats van driehonderd rupees bevatten.
Dan de amiibo's. Link en Toon Link vullen je pijlen aan, Zelda en Sheik vullen je hartmeter aan, Ganondorf zorgt dat vijanden twee keer zoveel schade veroorzaken.
Tenslotte is daar nog de Wolf Link-amiibo...

woetje • woetje

Nog een nieuwtje: in zowel kerkers als de buitenwereld zijn stempels verstopt die je kunt gebruiken om je Miiverse berichten mee te versieren.

Cave of Shadows

Dat is toch wel hét grote nieuwe ding van Twilight Princess, dacht ik op voorhand. Dat je met een Wolf Link amiibo de extra Cave of Shadows kunt ontgrendelen. Nou, ik heb 'm ontgrendeld, die Cave of Shadows... en er valt weinig bijzonders in dat hol te beleven.
Om te beginnen is de Cave of Shadows niet als locatie opgenomen in het grotere geheel van Hyrule; het is meer een soort minigame waar je als Wolf Link naartoe wordt geflitst wanneer je die amiibo tegen de GamePad drukt. En die minigame lijkt heel erg op de Cave of Ordeals die al in het origineel zat. Alleen moet je de beproevingen in de Cave of Shadows alleen met Wolf Link en Midna doorstaan. En wacht je aan het eind een wallet die 9999 rupees kan bevatten. Tja.
Eigenlijk wel fijn, dat mensen zonder Wolf Link amiibo dus eigenlijk niks missen. Tenminste: niks bijzonders. Niks wat het spel echt beter maakt. Net als al die andere toevoegingen en extraatjes de game niet werkelijk beter maken.

"Twilight Princess voelt een beetje als de nieuwe Zelda waar ik al zo lang naar verlang."

Van zolder

Wanneer je mensen naar hun favoriete Zelda vraagt, wordt The Twilight Princess opmerkelijk genoeg zelden genoemd. Terwijl het toch echt een uitmuntend goede Zelda game is. Misschien was het origineel niet baanbrekend genoeg, zoals Ocarina of Time (eerste Zelda in 3D!) of Wind Waker (eerste tekenfilm Zelda, en met een bootje!) dat waren. Maar dat doet niks af aan al het geweldigs dat in de game te beleven valt.
Mensen die het origineel bezitten maar de game net als ik sinds 2007 niet meer hebben aangeraakt, kan ik van harte aanbevelen het avontuur van zolder te halen.
Heb je de Twilight Princess nooit gespeeld, dan is deze Wii U release het perfecte moment om dit grandioze avontuur dan eindelijk eens aan te gaan.
Vanuit mijn lange geschiedenis met de game kan ik je hoe dan ook dít garanderen: Twilight Princess is tijdloos goed.





SCORE 92

Het is fijn dat Twilight Princess na bijna tien jaar weer eens vol in de spotlights staat, want het is gewoon een top-Zelda. Tel daarbij de aardige extra's van de HD-versie, en je beleeft een avontuur dat zich pas door de vólgende Zelda laat overtreffen.

JURJEN



De eerste keer bereikte ik het einde na 64 uur, dit keer denk (en hoop) ik er nog iets langer over te doen.

70 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

BLACK DESERT



Als je Alie haar smoelwerk onder een review ziet, kan dat maar één ding betekenen: er moet een MMORPG beoordeeld worden. De vrolijke Friezin verdwaalde hopeloos in de verfrissende ervaring die Black Desert Online heet, terwijl ze tegelijkertijd aardappelsoep maakte, slaven aan het werk zette en wilde paarden temde...

REVIEW

PC



Al ruim twee jaar wordt het westerse publiek lekker gemaakt met indrukwekkende plaatjes en beelden van Black Desert Online (BDO). De schitterende vergezichten, maar vooral de hyperrealistische personages deden veel gamers hunkeren naar de gelokaliseerde release van de game. Mocht jij op basis van deze visuele, eerste indruk eveneens een kaartje hebben gekocht voor de hypetrein van deze MMORPG, dan kun je opgelucht ademhalen: BDO blijkt in het echt eveneens oprecht visueel overdonderend. Zo erg zelfs dat ik regelmatig minutenlang heb stilgestaan om van een zonsopkomst te genieten, over de bomen in het Mediterrane landschap uit te kijken of gewoon me te verwonderen over de reflectie van langslopende NPC's in waterplassen.

> **weetje • weetje**
> *De game kent een uitgebreide character creator... met één grote beperking: je kunt je perfecte personage namelijk alleen boetseren binnen een vast stramien. Zo is elke ranger een vrouwelijke elf, en elke warrior een menselijke man.*

Levensechte sandbox

De uitzonderlijk mooie graphics, gecombineerd met zaken als dynamische weerseffecten en een dag- en nachtcyclus laten BDO er realistisch uitzien, maar het fijne is dat de wereld in deze MMORPG ook daadwerkelijk levensecht aanvoelt. Dit komt onder meer doordat de wegen tussen dorpjes door allerlei NPC's worden bewandeld en het feit dat vervallen kerken en ruïnes die in de verte opdoemen, te beklimmen zijn; maar vooral omdat je je tijd kunt vullen met vrij alledaagse activiteiten die van deze game bijna een soort lifesim maken. In BDO kun je helemaal losgaan met activiteiten als het vangen van paarden, het kappen van bomen, het inhuren van werklieden en het inrichten van je woningen. De MMORPG laat de invulling van je gameplay grotendeels over aan je eigen initiatief. Wanneer je wil uittesten wat er gebeurt als je aardappels met water mengt, je energie spendeert aan het opbouwen van een goede band met een NPC, of probeert de zee over te varen met je zelfgemaakte boot, dan geeft de game je die kans. Deze sandbox ervaring doet BDO verschillen van de standaard MMORPG-blauwdruk.

Weg van de blauwdruk

World of Warcraft was de eerste MMORPG die ik uitgebreid speelde. De eerste uren, dagen en misschien zelfs weken in WoW had ik geen idee wat ik aan het doen was, maar gaandeweg leerde ik zogezegd de blauwdruk van die game kennen. En daarmee ook eigenlijk meteen de blauwdruk van het gehele genre, aangezien genregenoten als WildStar, The Elder Scrolls Online en Star Wars: The Old Republic grotendeels gebaseerd zijn op dezelfde principes.

BDO breekt heus niet op alle fronten met die principes: je kunt gewoon samenspelen met andere spelers, je hebt de keuze uit klassen als rangers of witches en zult quests voor NPC's uitvoeren, maar op andere momenten worden die principes echter ruw overboord gegooid. Zo behoren termen als Contribution Points niet tot de standaard terminologie, en



> **weetje • weetje**
> *BDO biedt geen mogelijkheid tot teleporteren of andere manieren om snel te reizen; je tochten geschieden ofwel lopend of op de rug van je paard. Om de vaart er toch een beetje in te houden, kun je je wel als een parkour-expert met het grootste gemak een weg banen over hekken en muren.*

ONLINE

is het daarom niet meteen duidelijk wat je er in vredesnaam mee kunt. Voor uitleg hoef je echter niet te rekenen op hulp in deze MMORPG. Zelfs na tientallen uren in BDO gestopt te hebben, heb ik nog steeds het gevoel niet alles helemaal te snappen.

Huh?

Een goed voorbeeld van deze afwijkende (en verwarrende) gameplay-elementen betreft de interactie met NPC's. Om ervoor te zorgen dat een bewoner van de gamewereld je aardig gaat vinden, en je om die reden nieuwe items, quests en beloningen aanbiedt, moet je een soort conversatie-minigame spelen. Elke NPC heeft zijn eigen interesses en om überhaupt een zinnig gesprek te kunnen voeren, moet je zorgen dat je meer informatie vergaart over zaken als politiek, monsters en andere NPC's. Vervolgens drag en drop je je opgedane kennis in de slots en vindt je gesprekspartner je (hopelijk) weer een stukkie aardiger.

Aangezien deze gesprekjes ervoor zorgen dat NPC's meer worden dan statische entiteiten die je alleen maar willen opzadelen met quests, vergroot het de immersie met de wereld van BDO. Het probleem is echter dat ik het feit dat je op deze manier met NPC's om kunt gaan helemaal zelf heb moeten uitvogelen. En aangezien ik bijna vergeten was hoe het is om je compleet verloren te voelen in een game, had ik BDO hierom bijna geen eerlijke kans gegeven...

Gelukkig doorzag ik na een aantal uur de charme van het op eigen houtje ontdekken van nieuwe dingen. Stiekem geeft het namelijk best wel een tevreden gevoel als je zelf ontdekt hoe je resourcenodes kunt vrijspelen en hoe je werklieden in kunt zetten om items te craften.

weetje • weetje

BDO brengt de MMO terug in de MMORPG. Deze game is het leukst om te spelen wanneer je dat met anderen doet. Niet alleen gaat het grinden van mobs een stuk sneller in een groep, maar voor (het merendeel van de) PvP-combat heb je eveneens andere mensen nodig.

Eindeloos grinden...

Een punt waar ik me minder goed overheen kan zetten, is het feit dat questen in BDO een ontzettend lange grind betekent. Mijn ranger voert met het grootste gemak een karatetrap uit, glijdt vervolgens net zo makkelijk bij een mob weg om deze te kunnen belagen met een vuurpijl, en maakt het werk uiteindelijk af met een zwiep en een zwaai van haar dolk. Maar hoe soepel het aan elkaar rijgen van verschillende attacks ook voelt, na een poosje is het toch niet meer zo heel interessant om steeds weer tientallen mobs te moeten afmaken. Zeker omdat de mobs niet bijzonder veel uitdaging bieden en je door potions te spammen vrijwel nooit doodgaat. Voor iets meer uitdaging zijn er gelukkig wel lastigere world bosses te vinden, maar omdat de MMORPG geen dungeons of raids kent, is dat meteen vrijwel de enige (endgame) PvE-content...



Ik heb een bloedhekel aan wandelen, maar met zo'n uitzicht hou ik 't wel een tijdje vol, hoor.

"Het fijne is dat de wereld in deze MMORPG ook daadwerkelijk levensecht aanvoelt."

Hoe verfrissend het ook is om te klooien met de verschillende activiteiten in de game, en hoe bijzonder het is om je echt onderdeel te voelen van de wereld, uiteindelijk miste ik het toch wel om samen met een aantal anderen eens flink vijandkont te schoppen in een speciaal daarvoor ingerichte omgeving. De vraag is dan ook hoe lang deze sandbox ervaring leuk blijft wanneer er weinig echte PvE- en PvP-content is.

De manieren waarop BDO afwijkt van de MMORPG-blauwdruk, zijn dus niet onverdeeld geslaagd. Zeker is echter wel dat de ervaring een unieke is, die je weer tientallen of zelfs honderden uren van je leven zal kosten... al is het alleen maar omdat je dan pas echt doorhebt wat de game allemaal te bieden heeft. ✪





weetje • weetje

Om BDO te kunnen spelen, moet je eenmalig je portemonnee trekken. De game is zogezegd pay-to-play. Daarnaast is er een in-game shop waar je terecht kunt voor outfits, experience buffs en meer cosmetische en convenience items.

SCORE 74

Niet alle activiteiten in Black Desert Online zijn interessant of samenhangend, maar in een gamelandschap gevuld met MMORPG klonen is het in ieder geval verfrissend je eens bezig te houden met het vangen van paarden. Zeker wanneer je dat kunt doen in een visueel schitterende wereld.

ALIE



BDO biedt op dit moment nog lang niet de gehele ervaring. Maar zelfs zonder al die nog uit te komen content kun je je honderden uren vermaken.

100+ UREN



BASICS

MMORPG
PEARL ABYSS / DAUM GAMES
ONEINDIG AANTAL SPELERS
OUT NOW

FAR CRY PRIMAL

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

De redactie vindt Wouter ultermate geschikt om Far Cry Primal te recenseren, omdat hij 'best wel een Neanderthaler is'. Om te bewijzen dat de Groninger een ver ontwikkelde holbewoner is, heeft Wouter van z'n review een soort wiskundige formule gemaakt. Want ja, domme holbewoners kunnen niet rekenen... Toch?

MAAK HET JEZELF MOEILIJK

Eigenlijk moet je games niet op Hard spelen als je reviewt, maar ik ben een koppige caveman. En dus ben ik er mooi wel achtergekomen dat dit de beste moeilijkheidsgraad is om Far Cry Primal op te spelen, want zo ondervind je écht tegenstand in plekken waar je nog helemaal niets te zoeken hebt en word je gedwongen eerst andere missies te doen om te levellen. Het gevolg is dat je écht gebruik maakt van al je skills, dat upgrades echt nodig zijn en je ook nog eens veel geleidelijker door de wereld heen gaat. Moeilijk doen is de shit.



'Verre van historisch accuraat' schrijft Wouter. Maar brandende lucifertjes afschieten met een pijl en boog slaat echt nergens op, in geen enkel tijdperk.



Gadverdamme een necrofiele wolf!



Vanwege bijenplagen hebben ze rond het begin van de jaartelling een speciale bel ontwikkeld waar je op kon slaan. Dat gaf dan een geluid waar bijen niet tegen konden. En zo is dus ooit de bij-bel ontstaan.

BEESTENBENDE

Een van de tekenen aan de wand dat Ubisoft weinig vertrouwen in dit redelijk risicovolle, spin-off-achtige Far Cry deel had, blijkt uit de afwerking van de dieren die je kan temmen. Ze zijn best vet ontworpen, maar bevatten opvallend weinig polygonen en zijn duidelijk allemaal lichte variaties op de modellen uit de vorige games. Een level-systeem voor je beestenbuddies of op z'n minst een paar extra animaties had ze een stuk boeiender gemaakt. Maar het mocht niet zo zijn, iets wat volgens mij echt komt omdat Ubisoft niet zoveel geld in zo'n riskante onderneming heeft willen stoppen.
Wat mij betreft maken ze nu een Far Cry met een tijdreiziger die naar de periode van de dino's gaat en geven ze die wel een vol budget. Kom maar op met je Far Cry: Dinoriders / Far Cry: Turok!

NEANDERTHALERS VS DE MODERNE MENS

Far Cry Primal is verre van historisch accuraat, met z'n vuurbommen en een longbow 11.000 jaar voordat die uitgevonden werd, maar wat één ding betreft heeft Ubi zich wél laten inspireren door feiten: hoofdpersonage Takkar is namelijk een Wenja, een stam van mensen zoals wij, alleen dan duizend eeuwen geleden, die het regelmatig aan de stok hebben met de Udam, een wat aap-achtiger ras met kleinere voorhoofden. En het klopt inderdaad dat de moderne mens niet een evolutie is van de Neanderthaler, maar dat beide soorten samen de aarde bewoond hebben... en het vast niet al te best met elkaar konden vinden.



HOMO-POSITIVUS



NEE-ANDERTHALER

Punten	Homo-Positivus	Nee-Anderthaler	Punten
+30 PUNTEN	Veel afwisseling in de missies: klauterpartijtjes, je weg vinden door doolhofachtige grottenstelsels, jachtpartijtjes, het uitroeien van outposts, etc.	Heel veel shit die we al gedaan hebben. + 100 miljoen kutcollectibles. De OCD-luitjes zijn weer fucked, zoals altijd bij een Far Cry...	-15 PUNTEN
+40 PUNTEN	Het land van Oros is een enorme map met een shitload aan activiteiten. Icoontjes overal!!	Maar Wouter, stiekem is het gewoon een ouderwets upgrade-systeem dat fancy is verwerkt in een dorpie.	-3 PUNTEN
+20 PUNTEN	Prachtige uitzichten over een indrukwekkende, lévende wereld vol schitterende natuur in weelderige kleuren.	Ja, maar het grootste deel is rechtstreeks uit de voorgaande Far Cry's getrokken.	-17 PUNTEN
+30 PUNTEN	Veel upgrades voor je wapens en een skilltreetje of acht om je abilities mee up te graden.	Okay, Vaas is echt niet overrated, man. Bovendien is het nou ook weer niet zo dat het uitgevleesde personages zijn met een arc en alles.	-8 PUNTEN
+15 PUNTEN	Het dorp van Neanderthalers dat je aanvult met nieuwe bewoners en waarvan de plaggenhutten zijn up te graden, is een leuke aanvulling op de Far Cry formule.	Maar er zitten flink wat bullshit, crappy-ass missies tussen, man. Rondstampen met mammoeten, schildpadden afmaken voor een dwaas genaamd Urki en roedels arme beestjes slachten? Niet mijn type lol...	-17 PUNTEN
+10 PUNTEN	Eindelijk een variatie op de Far Cry formule! Geen modern verhaal met drugs en een semi-actuele laag, maar halve fantasy.	Ja, maar geen guns dus. En de uitrusting is sowieso bullshit, met fucking vuurbommen 10.000 jaar voor Christus en een longbow, ffs! Die werd pas in de 12e eeuw uitgevonden!	-5 PUNTEN
+25 PUNTEN	Holbewoners zijn bazen en het levert zelfs leuke characters op. Een gekke medicijnman, een stoere jagerchick, een soort voorloper van een verstrooide professor; het is totaal anders dan je gewend bent. Ik durf zelfs te zeggen dat de NPC's in Primal een stuk boeiender zijn dan die van de voorgaande FC's bij elkáár! Ja, inclusief die overrated Vaas, inderdaad.	Nou, ik heb alsnog minstens een paar honderd diertjes afgeslacht, hoor! Bovendien zijn de vachten van de dieren een lelijke polygonenpap met af en toe juist bespottelijke animaties, vooral als ze aan het knokken zijn. En die uil is een drone met veren; de zoveelste cheat van de ontwikkelaars in hun faal om een 'primitieve' Far Cry te maken.	-18 PUNTEN
+10 PUNTEN	Een fijne verzameling aan wapens, van allerlei soorten knotsen en bogen tot aan bommen en slingers, staat tot je beschikking. Hoofdrolspeler Takkar is een ontwikkelde grottenman!	Voelt als een mod, dude. En er zijn trouwens echt wel drugs. Niet van het chemische soort, maar Far Cry was altijd al van de natuurlijke dope.	-7 PUNTEN
+25 PUNTEN	Zo cool om brute dieren zoals sabeltandtijgers en holeberen te temmen! De beessies zijn handige hulpjes, hebben leuke animaties en het is sowieso fijner dan weer tienduizend beesten af te moeten maken. Ook liefde voor de uil, die als een soort scout dient waarmee je het overnemen van vijandelijke nederzettingen een stuk makkelijker, maar tegelijkertijd leuker maakt.	De graphics zijn dik slecht afgewerkt, man! En als de schemering valt, komt er een schijtbruine laag over de wereld heen. Poepfilter dat voor een eigen stijl moet zorgen, maar de game gewoon kontlelijk maakt. Plus pop-up/in, haren van beesten zien er kut uit en legio kleine grafische flaters. Not impressed!	-39 PUNTEN
205 PUNTEN			129 PUNTEN

205 – 129 =

SCORE **76**

Jammer dat Far Cry Primal af en toe zo lelijk is en sommige missies overkomen als wanhopige pogingen om écht anders te zijn. Want als Ubi wat meer vertrouwen in Primal had gehad en er dus meer geld in had gepompt, dan was dit een vetter deel geweest dan 4.

WOUTER



SUOWL (Standaard Ubisoft Open World Lengte), hoewel de kans bestaat dat je op driekwart afhaakt.

30+ UREN



BASICS

OPEN WORLD GAME
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW



HYRULE WARRIORS LEGENDS

Musou is de benaming voor een subgenre binnen de hack & slash games, waarbij de nadruk ligt op het zo effectief mogelijk vernietigen van honderden hersendode vijanden in slechts luttele minuten. Het is een beetje de anti-Dark Souls. Toch is juist Sam er fan van.

Oh, wat is het toch een geweldige tijd om musou fan te zijn! Niet alleen omdat er nog altijd genoeg games worden uitgebracht binnen deze behoorlijke niche categorie, maar ook omdat het erop lijkt dat er steeds meer mensen voor warm beginnen te lopen. Niet dat ik verwacht dat gamers die hun PS4 uitsluitend gekocht hebben voor Battlefield, FIFA en GTA binnenkort aan Samurai Warriors 4 zullen beginnen, maar ik heb wel het gevoel dat er de laatste tijd meer begrip voor deze puristische spellekes is ontstaan bij het grote publiek. Een kleine tien jaar geleden had je de gemiddelde gamer écht niet enthousiast kunnen maken voor iets als Warriors Orochi, bijvoorbeeld. "Je bent de hele tijd op vierkantje aan het drukken en de vijanden doen verdomme niet eens iets terug", kreeg je dan negen van de tien keer te horen.



weetje - weetje

Voor elk personage zijn verschillende outfits te ontgrendelen. Ik miste voor Ganondorf echter wel zijn Wind Waker kloffie én een skin van Demise uit Skyward Sword.



Bij sporten als voetballen en ijshockey noemen ze dit een scrimmage. De meeste gamers spreken in dit geval van een chaotische, onoverzichtelijke kutzooi.

Nieuwe fans

We leven nu echter in een tijdperk waarin ook franchises die níets met Aziatische geschiedenis te maken hebben de musou-behandeling hebben gekregen. Van anime (One Piece, Gundam) tot andere gameseries (Dragon Quest), en dat heeft voor een heel leger aan nieuwe fans gezorgd.

De meest opvallende van deze spin-offs was zonder twijfel het Wii U-exclusieve Hyrule Warriors, die de actievolle gameplay van Dynasty Warriors dus wist te combineren met het fantasievolle universum van The Legend of Zelda. De combinatie kwam zo goed uit de verf dat ik het anderhalf jaar geleden een fraaie 85 gaf, waarbij ik 't alleen jammer vond dat de nadruk qua gameplay iets te veel op het gehak lag en iets te weinig op de avontuurlijke elementen van Zelda, én dat de game op geen enkele wijze het populaire Wind Waker representeerde; iets wat erg raar was voor een game die in de essentie 'Zelda All-Stars' pretendeerde te zijn.

Wind Waker

Hyrule Warriors Legends - een uitgebreide port van 't origineel voor de 3DS - wist daarom meteen punten bij mij te scoren door dat laatste te corrigeren. Wie het 'verhaal' (Legend mode) namelijk uitspeelt, krijgt een epiloog voorgeschoteld bestaande uit vier extra hoofdstukken die de wereld van de Wind Waker er alsnog bij betrekt. Piraat Tetra, Daphnes (The King of Red Lions), Toon Link... ze zijn eindelijk allemaal volledig speelbaar en weten daarmee de game gevoelsmatig te completeren.

En dat is niet alles: de Legend mode bevat namelijk ook nog eens vijf hoofdstukken die het zijverhaal vertellen van ene Linkle. Dit volledig nieuwe personage denkt dat zij de volgende uitverkoren held is, en besluit daarom om gewapend

AMIIBO OP DE NEW 3DS

Als je een New 3DS hebt dan kun je vijf keer per dag een amiibo in de game scannen voor gratis bonussen! Als je de amiibo van *Link, Toon Link, Zelda, Sheik* of *Ganondorf* scant, dan krijg je voor die specifieke personages een zeldzamere versie (drie sterren of hoger) van een wapen dat je eerder al voor hen ontgrendeld hebt. Als je de nieuwe *Wolf Link*-amiibo scant, dan krijg je zo'n zeldzaam wapen voor Midna of Twili Midna.

Het scannen van alle overige, niet-Zelda gerelateerde amiibo levert je een willekeurig wapen of een willekeurige hoeveelheid rupees of materials op. Ca-ching!



Ganondorf verandert onder water in Seedorf.



weetje - weetje

Heb je de Wii U-versie al? Geen enkel probleem, want bij deze versie zit een speciale code waarmee je de vijf nieuwe personages (en Ganon z'n drietand) óók naar de Wii U kunt halen voor gebruik in de Adventure- en Free modi.

met twee kruisbogen en een magisch kompas mee te doen aan de strijd. En in tegenstelling tot de andere personages die speciaal voor deze game waren bedacht, weet zij wél op dusdanige wijze te charmeren dat je haar meteen in toekomstige Zelda-titels wil zien terugkomen.

Tennissen

Maarrrrrrr, dames en heren, er is nóg meer! De game bevat nu ook de klassieke drietand van Ganon en een volledig speelbare Skull Kid, wat de Majora's Mask fanboy in mij liet gillen. Het handjevol nieuwe bossfights is overigens eveneens memorabel, waarvan het gevecht tegen een reusachtige Phantom Ganon, inclusief dat klassieke getennis met energieballen, het hoogtepunt was. Combineer dit met het feit dat de game ook nog eens bijna alle downloadable content van de Wii U-versie beschikbaar stelt, en je hebt een musou game die niet alleen charismatischer is dan bijna alles wat het subgenre te bieden heeft, maar ook nog eens overstroomt qua inhoud. Legend kun je in een weekendje uitspelen, maar de gigantische Adventure mode (deze keer inclusief Great Sea level uit Wind Waker!) waarin je missies moet uitspelen volgens specifieke richtlijnen, biedt genoeg content voor meer dan tweehonderd uur gameplay. Damn.

Conventies

Met 24 speelbare personages, nog meer verschillende wapens, een echt complete Legend mode én een uitgebreidere Adventure mode is het wellicht mierenneukerig om nog meer content te willen. Maar als fan van de Wii U-versie vind ik het tóch jammer dat de nog uitdagendere Challenge mode hier afwezig is. De DLC ervan bevatte namelijk levels waarin je als de reusachtige Ganon én de Giant Cucco kip kon spelen; characters die ondanks hun hoge gimmick gehalte toch zeer gewaardeerd werden. Maar gezien de belachelijke hoeveelheid content die er wél is, kan ik daar overheen kijken.

Nee, wat ik persoonlijk wel echt jammer vind, is dat de andere helft van mijn kritiek jegens Hyrule Warriors ook nog van toepassing is op deze Legends port. Dit is nog altijd voor negentig procent een musou game: de gameplay is bijna volledig Dynasty Warriors, en het Zelda gevoel zit (helaas) volledig in de presentatie. Stiekem had ik gehoopt dat Legends ook wat meer Zelda conventies in de gameplay had gestopt, zoals bijvoorbeeld effe te zien is tijdens dat eerder genoemde getennis met Phantom Ganon.



En ik maar denken dat die vuvuzela's niet meer gebruikt mochten worden.



> **"Zo'n sterke verbetering van het origineel dat het de vieze nasmaak van het woord 'port' keihard ontstijgt."**

Kaksessies

Al met al hebben we 't het hier over een indrukwekkende port van een Wii U-game... op de 3DS! De game is ondanks de technische downgrade zo prachtig dat je af en toe gewoon vergeet dat je op een handheld zit te spelen. Sterker nog, nu ik Hyrule Warriors overal kan spelen waar ik wil, zie ik mezelf niet meer terugkeren naar de Wii U-versie; de vele korte missies in Adventure mode blijken immers perfect te zijn voor treinritten, kaksessies en momenten van slapeloosheid.

Nee, Legends is geen Hyrule Warriors 2, maar zo'n sterke verbetering van het origineel dat het de vieze nasmaak van het woord 'port' keihard ontstijgt.

weetje - weetje

Je kunt nu tijdens het vechten ook schakelen tussen maximaal vier personages! Het verandert de flow van de game niet bepaald drastisch, maar voelt wel erg tof.

weetje - weetje

In de Adventure mode kun je speciale elfjes vinden die je in de nieuwe My Fairy stand kunt customizen en levellen. Vervolgens kun je die elfjes inschakelen om je te helpen tijdens gevechten!





Dat zei m'n dokter ook toen ie m'n platjes zag...

SCORE 83

Beter én uitgebreider dan het origineel uit 2014! Anno 2016 verwachten we van dit soort spin-offs echter dat de Dynasty Warriors gameplay iets meer ruimte geeft aan de andere franchise in het pakket. Hyrule Warriors 2, ga jij de volgende keer voor de Gold Award?

SAMUEL



Okay, de gemiddelde speler zal na de verhalende, vijftien uur durende Legend mode afhaken, maar wie aangestoken is door het musou virus kan hier honderden uren in steken.

15+ UREN



BASICS

MUSOU GAME
TECMO KOEI GAMES / NINTENDO
1 SPELER
23 MAART 2016

TIPS VOOR SCHIJTERDS

LAYERS OF FEAR

De rest van de redactie stond gemeen te grijnzen toen Jan de horrorgame Layers of Fear in Tjeerds handen drukte. Maar de lange schijtdweil vertrok geen spier. Hij schijnt namelijk een methode bedacht te hebben om zijn diepste angsten te beteugelen.

Toegegeven, het is een beetje pretentieus om tips te geven hoe je een horrorgame moet spelen als je (terecht) bekend staat als de schijterd, van de redactie. Maar vergis je niet: ik ben dan wel een schijterd maar geen lafaard.
Okay, de foto's op deze pagina spreken niet in m'n voordeel, maar neem van mij aan dat ik iemand ben die zijn angsten durft te confronteren en er niet voor wegloopt. Daarom zei ik ook 'Ja' toen Jan me vroeg of ik Layers of Fear wilde reviewen. En omdat er nog veel meer schijterds op deze aardkloot rondlopen die misschien ook wel eens een horrorgame willen spelen, heb ik tijdens het spelen van Layers of Fear een aantal tips verzameld.

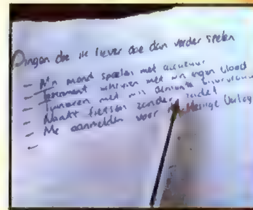
DAGLICHT

Zorg voor genoeg daglicht tijdens het spelen. Dat zorgt voor een groot contrast met de horrorgame, die zich meestal afspeelt in het donker, zoals ook Layers of Fear. Ha, wij zitten lekker met zonnebril op te gamen. Geen last van lichtval op je scherm, en die ranzige details zie je ook niet meer!



WEINIG GELUID

Babygejank, rammelende deuren en onheilspellend geschreeuw zijn standaard in horrorgames, net als de onverwachte burst van geluid achter de cheap jumpscares. In Layers of Fear kan weinig geluid je maar gedeeltelijk redden, want de visuele horror is af en toe heel subtiel gedaan.



DECORSTUKKEN

Het is belangrijk dat als je tóch schrikt, je een kant op kan, en je zo de verschrikkelijke ingame ervaring kunt ontduiken. Dat kan van alles zijn: een kamerplant, een stoel of een massieve salontafel. Adem daarna even diep in en bedenk dat het maar een spelletje is.



AFLEIDING

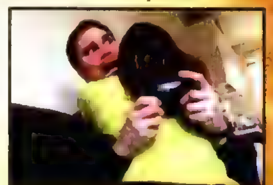
Laat je regelmatig afleiden als je niet opgeslokt wilt worden door een angstwekkende game. Regel dat vrienden je regelmatig appen of dat je een fantastisch tijdschrift bij de hand hebt. Zo beseft je brein dat het echte leven veel cooler is dan die duistere, nare shit in de game.



"Als je dapper bent, kun je 'm in principe binnen drie uur uitspelen."

TROOST

Soms is een ervaring zó naar, dat je het effe niet meer aankan. Zorg dan dat er iemand in de buurt is die je kan troosten. Wie dat is, maakt niet uit (maar als je je buurmeisje ziet zitten, zou ik haar vragen. Zo laat je zien dat je een zachte kant hebt, en heb je bovendien een prima redenen om haar vast te pakken).



LAAGJES VAN ANGST

Je bent in Layers of Fear een gekwelde kunstenaar die zijn schilderijen maar niet af kan krijgen. De game speelt zich af in een constant veranderend huis waar iets verschrikkelijks is gebeurd. Jij moet uitzoeken wat, en ondertussen word je de stuipen op het lijf gejaagd met de standaard horrorclichés (poppen en rondvliegende huisraad), maar ook met wat subtielere horror. Door licht te puzzelen moet je je een weg banen door het spookhuis.
Het doet heel erg aan P.T. denken, maar jammer genoeg komt het allemaal wat traag op gang en heeft de game last van een erg lage framerate.



SCORE **70**

Layers of Fear heeft een lousy framerate op de PS4, het tempo is aanvankelijk erg laag en, vooral in het begin, stikt 't van de goedkope jumpscares. Maar naarmate de game vordert, komt het verhaal en de goede horror over een gekwelde schilder steeds beter uit de verf.

TJEERD



Als je dapper bent, kun je 'm binnen drie uur uitspelen. Ik heb er veel langer over gedaan, maar dat krijg je als je soms niet verder durft.

3 UREN



BASICS
HORROR
BLOOBER TEAM / ASPYR MEDIA, INC.
1 SPELER
OUT NOW

FIREWATCH



Soms wordt het hectische leven in het overbevolkte Amsterdam Nino allemaal even te veel en wil hij niets liever dan wegvluchten naar een rustgevende plek. De bossen van Wyoming in Firewatch leken hem in eerste instantie de perfecte locatie...

REVIEW

PS4 | PC

Het jaar is pas net begonnen maar de indie toppers vliegen ons al om de oren. Oxenfree en Darkest Dungeon zijn fantastisch en het zou me niets verbazen als The Witness eind 2016 heel hoog in de jaarlijstjes komt te staan. Ook de komende maanden staat ons veel moois te wachten. Firewatch bijt het spits af.

De paden op, de lanen in

Firewatch is een first-person adventure dat zich afspeelt in de bossen van Wyoming, met in de hoofdrol Henry de boswachter die moet voorkomen dat zijn bos in vlammen opgaat. De beste man wordt bijgestaan door Delilah, een collega-opzichter in een ander deel van het woud die met Henry in contact staat via een walkie-talkie.

De gesprekken tussen Henry en Delilah, dat is waar Firewatch in feite om draait. Delilah vertelt je meestal wat je moet doen en met haar stem aan je oor ontrafel je uiteindelijk het mysterie dat centraal staat in de game. Het toffe aan de gesprekken is dat je zelf je reacties kiest en op die manier je relatie met Delilah beïnvloedt. De dialogen zijn bijzonder goed geschreven en de dynamiek tussen Delilah en Henry is het beste aspect van de hele game.

Als je niet met Delilah babbelt, ben je met kaart en kompas in de hand de bossen van Wyoming aan het verkennen. De game fungeert dan letterlijk als een wandelsimulator, met een rustgevend sfeertje in een natuurlijke omgeving... die helaas grafisch iets minder imposant is dan de eerste beelden deden vermoeden. Sommige Kodak-momentjes zijn prachtig, maar dichtbij is alles een stuk minder indrukwekkend en de ondermaatse framerate plus vervelende pop-up op de PS4 helpen ook niet mee. De first-person animaties zien er zeer fraai uit, maar verder is Firewatch niet de stijlvolle, grafische hoogvlieger waar ik zo naar uitkeek.



Dat lijkt me nou een relaxte job: brandwacht aan zee.

CHECK DE SITE

Benieuwd naar bewegend beeld? Check dan PU.nl/EffeSpelenFirewatch!



Schildpadden zijn heel belangrijk om een brand snel op te kunnen merken. Als er een vuur is ontstaan, ruik je hun vlees 't eerst...



De perfecte plek voor een leesweekje! Al heb ik wel altijd graag een kraan bij m'n gootsteen voor de nadorst.

Poetsbeurtje

Het zijn niet alleen de graphics die ongepolijst zijn, de gameplay had ook nog wel een paar poetsbeurten kunnen gebruiken. De grootste domper tijdens mijn Firewatch avontuur, was wel toen ik na vier uur spelen, vlak voor het einde, létterlijk vast kwam te zitten. Door een ongelukkig afstapje viel ik buiten het level en ik kon me met geen mogelijkheid loswrikken. Ook m'n enige save game bracht me terug naar dit pijnlijke moment, waardoor ik de hele game opnieuw moest spelen om de laatste minuut van het verhaal mee te krijgen. Zélfs verhaaltechnisch is Firewatch niet zo wereldschokkend als ik had verwacht. Zoals gezegd zijn de dialogen heel goed geschreven en geacteerd, maar het verhaal eromheen laat te wensen over.

"De gameplay had nog wel een paar poetsbeurten kunnen gebruiken."

Het is lastig om in details te treden zonder te spoilen, maar laten we het erop houden dat de game iets te hard z'n best doet om zijn ware aard te verhullen, ten koste van de impact van het verhaal. Sommige momenten zijn oprecht spannend genoeg om Firewatch enigszins te redden, maar de ontknoping stelt teleur.

Als je op zoek bent naar een korte singleplayer ervaring in een rustgevende omgeving met leuke dialogen en interessante personages, is Firewatch met zijn prijskaartje van twee tientjes het overwegen waard. Verwacht echter geen klassieker die over negen maanden bij de Game of the Year nominaties weer opduikt.

SCORE 70

Firewatch maakt de hoge verwachtingen helaas niet waar, daarvoor is het te onafgewerkt en heeft het te weinig om 't lijf. Op z'n best is Firewatch spannend genoeg om een keer door te spelen, maar het totaalplaatje is te ondermaats om memorabel te zijn.

NINO



Veel langer dan vier uur zal je niet nodig hebben om het verhaal uit te spelen.

4 UREN



BASICS

FIRST-PERSON ADVENTURE
CAMPO SANTO
1 SPELER
OUT NOW!

POKKÉN TOURNAMENT



Toen Pokkén Tournament in 2014 werd aangekondigd voor de Japanse arcades, maakten velen de fout om de game te googlen en daarna op 'Afbeeldingen' te klikken. Het spel ziet er volgens Sam namelijk een stuk beter uit dan slachtoffers van het pokkenvirus.



REVIEW

Wii U

Pokkén Tournament is wellicht de meest unieke competitieve 3D-fighter van het afgelopen decennium. Het zijn namelijk twee soorten fighters in één, aangezien gevechten zich zowel volledig afspelen in drie dimensies (Field mode) als vanuit een traditioneler '2,5D' perspectief, waarbij je de twee vechters de hele tijd vanaf de zijkant bekijkt (Duel mode).

Dit had ik totaal niet verwacht; ik was er vanuit gegaan dat de 'Pokémon meets Tekken' beschrijving volledig accuraat zou zijn. Maar nee, al na enkele minuten spelen vergat ik dat de game gebouwd was op het fundament van Tekken, want dit voelt, voornamelijk door de 3D Field mode, aan als een compléét unieke fighter. Er is niets zoals Pokkén. En dat is tof.

Dus voor alle duidelijkheid: Field mode en Dual mode zijn dus geen aparte spelmodi, maar twee verschillende perspectieven waartussen je tijdens het gevecht continu schakelt.

Extreem krachtig

Je begint altijd in Field mode. Daarin ren je een beetje om je tegenstander heen, waarbij je voornamelijk aanvalt met projectielen. Als je dichterbij de vijandelijke Pokémon komt en je weet die te raken met een combo of zeer zware aanval, dan schakelt de game naar Duel mode, waarna dus zowel het perspectief als de besturing verandert om een grotere focus op intensieve acties en intiemere combo's te leggen. Het is in Duel mode dat de game z'n Tekken roots laat zien, al gaat het terugschakelen naar Field mode zo vloeiend dat je dit weer gemakkelijk vergeet.

De zestien speelbare Pokémon hebben allemaal een andere specialisatie, verdeeld over de categorieën Standaard (Pikachu), Snelheid (Weavile), Techniek (Gengar) en Kracht (Charizard). Maar hoe meer je speelt, hoe meer je inziet dat sommige vechters ook nog eens beter zijn in Field mode dan in Duel mode (en andersom), dat anderen beter tot hun recht komen in de kortstondige maar extreem krachtige Resonance Burst-staat, et cetera, enzovoorts.

> **"Een lading knullige doch niet te ontkennen charme die bij een Nintendo game als deze hoort."**

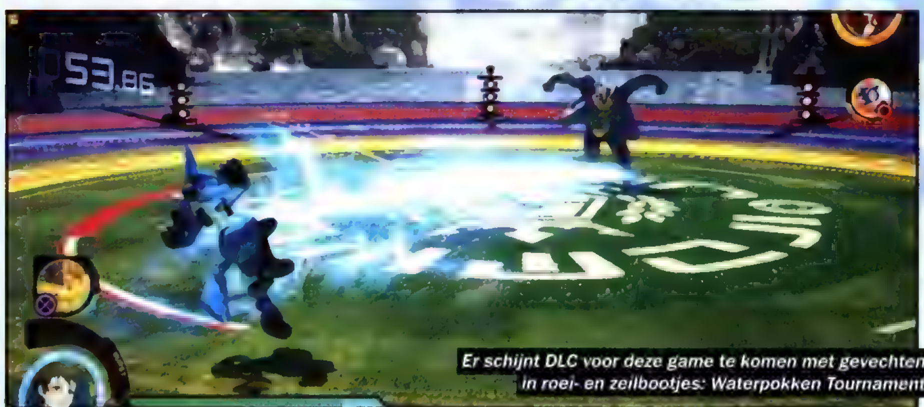
Ambitie

Als je Pokémon in de Resonance Burst-staat komt (en in sommige gevallen zelfs Mega evolueert) dan kun je een extreem krachtige, eenmalige aanval uitvoeren die een vernietigende animatie laat zien. Erg lekker.

Gecombineerd met de extreem kleurrijke graphics (de monsters hebben er nog nooit zo goed uitgezien) is Pokkén Tournament dan ook een genot om naar te kijken. De gehele game is sowieso een uiterst gepolijst product; met een degelijke singleplayer, geweldige Tutorial, ontzettend veel unlockables (vooral kleding voor je avatar) en een lading knullige doch niet te ontkennen charme die bij een Nintendo game als deze hoort. En toch... toch steekt er iets. Zijn het de speelbare personages? Wellicht, want zestien is niet bepaald superveel, wat het feit dat er twee Pikachu's én twee Mewtwo's inzitten pijnlijker maakt dan nodig is. Is het de timing? Misschien: Street Fighter V is net uit en het vechtsysteem daarvan is overduidelijk strakker en diepgaander. Niet dat Pokkén Tournament niet competitief is, maar ik zie dit niet snel de hoogtes bereiken van bijvoorbeeld een Super Smash Bros. En ergens is dat jammer, want Pokkén heeft wel de eigen smoel én ambitie die daarvoor nodig zijn.

weetje • weetje

Je kunt elke dag vijf amiibo in het menuscherm scannen om zo 'gratis' geld en unlockables (kleding en accessoires) te ontgrendelen. Elke amiibo werkt.



Er schijnt DLC voor deze game te komen met gevechten in roei- en zeilbootjes: Waterpokken Tournament

weetje • weetje

Naarmate je meer speelt, ontgrendel je ook Support Pokémon, waarvan je er steeds eentje mee kunt nemen naar een gevecht. Supports kun je oproepen voor een geniepige aanval of om jouw vechter een tijdelijke boost te geven.

SCORE 79

Pokkén is een uiterst originele fighter die meer aandacht verdient dan het op de Wii U zal krijgen. Het mist echter nét dat laatste beetje kwantiteit en kwaliteit om direct naar de top van het genre door te stoten.

SAMUEL



Binnen een uur of acht kun je de Ferrum League uitspelen en Shadow Mewtwo verslaan. De echte competitieve pret begint dan pas, uiteraard.

8+ UREN



BASICS

FIGHTER
BANDAI NAMCO / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

DYING LIGHT
THE FOLLOWING DLC

Nino was een dikke maand geleden al in Polen voor de DLC van Dying Light, maar toen de reviewcode binnenkwam, kon hij er geen tijd voor vinden vanwege een update voor Cookie Clicker. Schijtertje Tjeerd nam de 'enge zombieslasher' met trillende handjes van 'm over.

Graddus liet jullie een jaar geleden al weten weten dat Dying Light een goede game is, en hij beloonde hem dan ook met een 83. Nu kun je alles over Graddus zeggen, en het meeste daarvan is waar (bijvoorbeeld dat zijn hoofd buitenproportioneel groot is, en dat ie echt ont-zet-tend slecht is in FIFA), maar hier had de beste man het toch bij het rechte eind. En dat weet ik, omdat ik de hoofdgame eerst helemaal moest uitspelen voordat ik kon beginnen aan The Following DLC!
Gelukkig was dat dus niet kut; de game heeft first-person parkours dat werkt als cake bij de koffie, gruwelijke graphics van de prachtige stad Harran, vette wapens, upgrades en skilltrees, en natuurlijk de spanning die langs je ruggengraat omhoog kruipt als het donker wordt en de meest badass zombies achter je aan komen rennen.

Wondermiddel
Techland had dus een goede basis om verder te knallen met nieuwe DLC en doet dat vol overgave; met een vers verhaal, een gigantisch nieuw gebied, een vette buggy waarin je kunt rijden met een nieuwe skilltree en natuurlijk weer wapens in overvloed.
Je bent nog wel steeds Kyle Crane, die op zoek is naar een medicijn tegen het zombievirus. Zo kom je terecht op het platteland, waar een hechte gemeenschap woont die immuun lijkt voor het virus. Hun geheim geven ze echter niet zomaar prijs, dus je moet je flink inlikken bij de lokale bevolking om er uiteindelijk vandoor te gaan met het wondermiddel.


Dying Light... is die 30% minder vet dan Dying?

Zombiepuree
Zoals gezegd doe je dat in een geheel nieuw gebied op het platteland, waar je al snel de beschikking krijgt over een buggy. Die buggy bestuurt verdomd lekker en je moet 'm ook repareren, upgraden en bijtanken waar nodig. Het is een vette toevoeging aan het Dying Light universum, want het werkt goed en je krijgt een nieuwe skilltree voor het rijden.
De buggy blijkt al snel noodzakelijk, want de parkours gameplay waar het origineel zo lekker mee losging, komt nauwelijks terug in The Following. En zo knal je door het platteland met een horde zombies achter je aan, die je letterlijk op allerlei manieren dwarsbomen. Regelmatig hoorde ik met veel hilariteit en een knallende 'YIIIHAAAAAA!!' zombiepuree op m'n jasje spetteren.

Wandeling
De pret is overigens snel over als je per ongeluk midden in de nacht in volle vaart met je auto tegen een boom knalt. Je bent dan niet alleen dood, maar omdat er amper safehouses zijn (her en der wel torentjes), moet je vaak een heel stuk lopen om weer bij je buggy te komen. Zeker 's nachts is dat levensgevaarlijk, want je rent de zombies er op een leeg graanveld een stuk minder makkelijk uit dan in de stad. Overkomt je dit in een landelijke omgeving, dan resulteert zo'n crash vaak in tergend saaie, lange wandelingen door een niet echt inspirerende omgeving die lukraak met zombies is bezaaid.

Heimwee
Het nieuwe verhaal heb je al heel snel doorlopen en biedt een aangrijpend einde, met een keuze die sowieso nogal wat impact heeft op het verhaal van Kyle Crane. Wat daarna rest, is een grote wereld met een paar filler sidequests, die minder voldoening bieden dan gewoon samen in co-op weilanden vol met zombies splatten.
Dit nieuwe Dying Light avontuur heeft me goed gedaan, maar uiteindelijk kreeg ik al snel heimwee naar Harran waar ik wel naar hartenlust kon klauteren, kon genieten van de prachtige, grootse stad, en waar wilde achtervolgingen toch meer voldoening gaven dan in deze DLC.


weetje • weetje
Het is nog steeds onduidelijk wat de status is van Dead Island 2, waar Techland door een meningsverschil mee is gekapt en developer Yager onlangs vanaf is gehaald. Misschien wordt het toch nog een klusje voor Techland: 'Ze hoeven ons alleen maar te vragen', zeiden ze onlangs in een interview.

"Regelmatig hoorde ik met veel hilariteit en een knallende 'YIIIHAAAAAA!!' zombiepuree op m'n jasje spetteren."


Ik heb vroeger ook een buggy gehad. Een roze met zwenkwieltjes en makkelijk opvouwbaar.

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 75
Techland heeft hun nek uitgestoken om echt iets nieuws te bieden in deze DLC en ik heb me ook zeker vermaakt met de buggy en een paar nieuwe missies, maar al vrij snel had ik een zeurende heimwee naar het origineel.

TJEERD



Het verhaal kost je zes uur, daarna is het tof om met je vrienden te racen en zombies te pletten. De sidemissies stellen verder weinig voor.

6 UREN



BASICS
ZOMBIESLASHER
TECHLAND / WARNER BROS. GAMES
1 - 4 SPELER
OUT NOW

SUPERHOT

SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. SUPER. HOT. Effe dachten we dat Nino op de redactie zat te Tinderen, maar Superhot blijkt de naam van een game te zijn. Een spel dat volgens onze Chewbacca nog best geinig is ook.



PC XBOX ONE REVIEW

Als we de makers van Superhot moeten geloven, staat het first-person shooter genre al stil sinds de release van DOOM in 1993. Of dat waar is, laat ik nu even in het midden, maar de jongens van het Poolse Superhot Team (originele naam ;) hebben in ieder geval hun best gedaan om iets nieuws te bedenken.

Hun missie begon in 2013 tijdens de 7 Day FPS Challenge, een gamejam waar indie ontwikkelaars één week de tijd kregen om een first-person shooter te bouwen.

Super succes

Het team achter Superhot bouwde een experimentele shooter waarin de tijd alleen beweegt als de speler beweegt. Dit zorgt voor zeer stijlvolle actie, die doet denken aan de beste momenten uit films als The Matrix en het werk van regisseur John Woo. Het experiment bleek een succes: het prototype was populair en het team besloot de eigenzinnige game uit te brengen via Steam Greenlight. Superhot ontving vervolgens binnen een week zoveel stemmen dat hij werd goedgekeurd voor release, iets dat nog nooit eerder zo snel was gebeurd.

Door de grote vraag besloten de ontwikkelaars de scope van de game te vergroten, en een Kickstarter was geboren. Ook tijdens de crowdfunding ronde bleek het idee van Superhot aan te slaan, want de game schoot het beoogde doel van 100.000 dollar snel voorbij om in totaal een kwart miljoen op te halen.

> **"Er zit niet bijzonder veel variatie in de gameplay, maar dat wordt goed gecompenseerd door een overdaad aan content.**

Superhot.exe

We zijn inmiddels ruim een jaar verder en Superhot is een feit. Het originele concept van een shooter waarin de tijd alleen doorloopt als de speler beweegt, is nog altijd het belangrijkste aspect, maar de Poolse ontwikkelaars hebben er een interessante game omheen weten te bouwen.

Het spel begint met een mysterieuze boodschap van een anonieme hacker die je een pakketje met superhot.exe toestuurt. Vanaf dat moment reis je door een bizarre wereld met grijze omgevingen en knalrode vijanden. Het verhaal heeft niet heel veel om het lijf en is meer een vehikel voor de ruim dertig levels die je in de Story mode af moet werken, maar het is in ieder geval meer dan ik had verwacht toen ik aan de game begon.


De kogels gaan zo traag dat je ze kunt ontwijken. Er zit maar weinig schot in.

Super weinig variatie

In de Story mode ben je zo'n tien uur vooral bezig met het ontwijken van kogels in steeds benardere situaties. Door kogels te ontwijken, vijanden op hun smoel te pompen en met diverse objecten te smijten, leg je iedereen om, en aan het eind word je getrakteerd op een non-slow-motion versie van je handelingen.

Ter afwisseling krijg je soms melee-wapens (zwaarden, golfclubs) en in sommige levels moet je rekening houden met obstakels als rijdende auto's, maar verder zit er niet bijster veel variatie in de verhalende modus.



weetje • weetje

Bij de Kickstarter campagne gaf de tier van $2000 je de mogelijkheid om een eigen challenge stage te ontwerpen. Deze tier is afgenomen door Cliff Bleszinski en daardoor zit er in de uiteindelijk game een level van de man achter Gears of War.

Super veel content

Gelukkig is er in de rest van de game genoeg content te vinden om de prijs van 23 euro te rechtvaardigen. Je kan je replays opslaan en uploaden naar een Instagram-achtige site, er zitten uitgebreide mogelijkheden voor speedruns in, na het uitspelen unlock je een Endless mode waarmee je eindeloos (duh) lang kan doorgaan om high scores te vestigen en er zijn een aantal New Game+ modi die de game op interessante manieren moeilijker maken (geen guns, snellere kogels enzovoorts).

SCORE 78

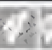
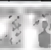
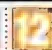
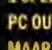
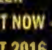
De omzetting van gamejam demo naar volwaardige game is bij Superhot prima geslaagd. Er zit niet bijzonder veel variatie in de gameplay, maar dat wordt goed gecompenseerd door een overdaad aan content.

NINO



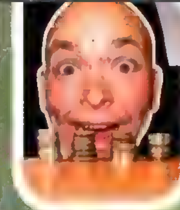
Met de ruim dertig verhalende missies ben je een goede zes uur zoet, daarna is er nog genoeg te doen in de aanvullende modes.

10 UREN

BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
SUPERHOT TEAM / IMGN.PRO
1 SPELER
PC OUT NOW - XBOX ONE MAART 2016



SKY CHASERS



GRATIS

Kort geleden verscheen Sky Chasers, de tweede game van Lucky Kat na het zeer succesvolle Nom Kat. En ook deze game was na een week al een miljoen keer gedownload! Gewoon Lucky, die jongens daar in Den Haag? Volgens Jurjen is er meer aan de hand.

Prijs €0,00

In mei 2015 verscheen Nom Kat, van de net vier maanden daarvoor opgerichte Haagse studio Lucky Kat. Het was een eenvoudig, klein, Flappy Bird-achtig spelletje, waarin je met stilstaande katten vallende vissen moest eten. Een flutspelletje, eigenlijk. Toch: in zes maanden tijd werd Nom Kat drie miljoen keer gedownload. En naar eigen zeggen hebben de mensen van Lucky Kat er genoeg mee verdiend om jaren vooruit te kunnen, ondanks dat het een gratis spelletje was.

Ook Sky Chasers is dus gratis en ziet er eveneens zeer aantrekkelijk uit. Natuurlijk, het zijn pixels, maar niet zomaar pixels. Om het pixelkunst te noemen, is overdreven, maar zowel Nom Kat als Sky Chasers hebben een ingetogen vriendelijke, consistent uitnodigende pixelstijl, met hier en daar een leuke verrassing.

Wat gameplay betreft is Sky Chasers, net als Nom Kat, heel makkelijk te besturen, met je duimen op de linker- en rechterkant van het scherm. Maar daarmee hebben we de overeenkomsten dan ook wel gehad. Sky Chasers is qua gameplay namelijk zeker geen flutspelletje.

"Ik heb nogal wat advertenties gezien, maar ondertussen ook genoten."

Doosvliegkunde

Je bestuurt een jongen in een doos (later ook in andere voorwerpen) met twee stuwraketten. Daarmee moet je door Metroidvania-achtige gangenstelsels vol hindernissen en vijanden vliegen. In de eerste wereld, en de helft van de volgende, heb je nog geen mogelijkheid vijanden te killen. Daar draait alles om het ontwikkelen van je doosvliegkunde, waarbij het gaat om subtiele bewegingen en het aanleren van een intuïtief gevoel voor het gewicht van je doos. Hoe dat precies zit, moet je maar aan je vriendin of je moeder vragen.

Later krijg je nog de mogelijkheid bommen te droppen en raketten af te schieten. Maar denk niet dat de game daar makkelijker van wordt.



Advertenties

Sky Chasers is knap moeilijk. Dat zou je, net als de pixelgraphics, kunnen zien als een knipoog naar het 16-bit tijdperk, maar ik vermoed dat het ook wel wat te maken heeft met het verdienmodel van de game.

De crux zit 'm in de saveplatforms die zich op strategische punten in de werelden bevinden. Hier wordt niet alleen je spel opgeslagen, maar ook je brandstof aangevuld. Dit tegen betaling van ingame muntjes, of het bekijken van een advertentie.

Omdat je vrij vlot door je muntjes heen bent en de game zoals gezegd knap moeilijk is, zit je al snel advertenties te kijken om je vorderingen te bewaren. En dat heeft natuurlijk weinig met 'effe lekker gamen' te maken.

Opdringerig

Ik vind ze te opdringerig, die advertenties in Sky Chasers. Het is weliswaar mogelijk deze in één keer af te kopen voor € 2,99 (waardoor alle saveplatforms geactiveerd worden), maar aangezien ik deze game moest testen als gratis game, heb ik dat geweigerd.

Dus, tja, ik heb nogal wat advertenties gezien, op weg naar het einde van Sky Chasers, maar ondertussen ook genoten.

De gameplay van Sky Chasers is eigenlijk net als het pixelstijltje: vriendelijk ingetogen en uitnodigend consistent, of andersom, met hier en daar een leuke verrassing. Ondanks de ads vond ik het jammer dat ik er na drie uur alweer doorheen was.

Wat mij betreft wordt de volgende game van Lucky Kat nóg weer wat groter en uitgebreider dan de vorige twee. Mogen ze gerust de ingame betaalopties en advertenties achterwege laten, en mij er meteen een tientje voor laten betalen.



SCORE 70

Dit fijne vliegspelletje is zeker een 80 waard, maar de opdringerige advertenties trekken de boel wat omlaag. Toch: in elk geval even proberen.

JURJEN



De game is een beetje aan de korte kant. Maar je kunt 'm altijd nogmaals spelen, en dan zonder saveplatforms te pakken.

3 UREN

3

BASICS
FLYING PLATFORMER
IOS / ANDROID
LUCKY KAT STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT HET FEESTJE ALTIJD HIER IS!

EEN HELE PUZZEL



Titel: Two Fold Inc.
Platform: iOS
Prijs: € 3,99

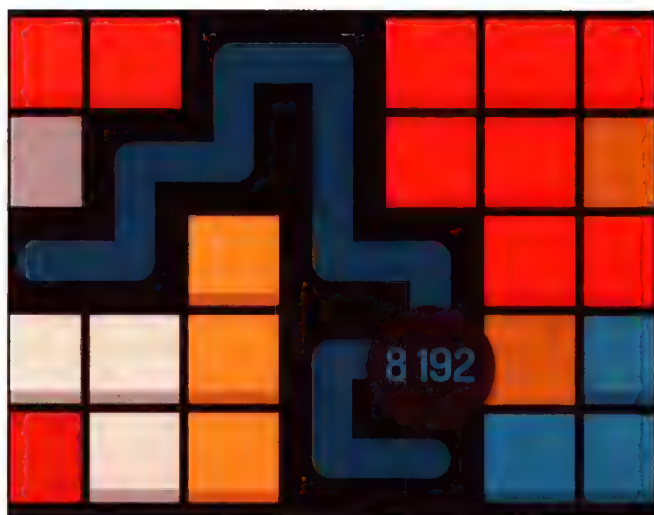
Toen ik hoorde dat de makers van het verslavende Rymdkapsel terug waren met een nieuwe mobiele game was ik er als de kippen bij om mijn zuurverdiende vier euro uit te geven op de App Store.

Two Fold Inc., zoals de nieuwe puzzelaar van de Zweedse boys van Grapefrukt Games heet, is een puzzelgame waarin je **lijntjes moet trekken om combinaties van blokken aan elkaar te rijgen**. Bovenin het scherm staan een aantal 'bestellingen' en door het juiste aantal blokjes aan elkaar te naaien, werk je de lijst met bestellingen af. Het grid is slechts vijf blokjes hoog en acht tegels breed, dus je moet tactisch gebruik maken van de ruimte en voorkomen dat het een grote brei aan blokken wordt.

Two Fold Inc. is af en toe **ontiegelijk frustrerend** doordat weggespeelde blokjes door willekeurige kleuren worden vervangen en je dan opeens opgezadeld wordt met een onmogelijk veld, maar zodra je leert hoe je dat moet voorkomen, zal je van Two Fold Inc. gaan houden.

OORDEEL:





BEVREDIGENDE MENGELMOES



Titel: Crashlands
Platform: iOS / Android
Prijs: € 4,99

Niet elke game levert iets nieuws. Crashlands zeker niet.

Je beweegt je poppetje door een open wereld. Daarin moet je missies voltooien. Voor sommige van die missies moet je dingen verzamelen. Of monsters verslaan. Of wapens, pantsers en items craften. Je kunt ook je eigen huis bouwen en inrichten met allerlei meubeltjes, waarvoor je spelenderwijs de blauwdrukken in handen krijgt. Inderdaad, **je hebt dit soort dingen allemaal wel eens eerder gezien en beleefd**; maar waarschijnlijk ging dat nooit zo soepel als in Crashlands.

Je mannetje loopt naar de plek waar je tikt, of je vinger op het scherm houdt. Wanneer je op een monster tikt, gebruik je vanzelf je wapen om hem te killen. Wanneer je op een steen tikt, gebruik je vanzelf je pikhouweel om die te versplinteren. Bij een boom verschijnt je zaag.





Je pakt automatisch de grondstoffen die achterblijven. Daar kun je onbeperkt veel van verzamelen. Dus geen geouwehoer met een volle inventaris en de noodzaak je spullen in kisten te bewaren. Wanneer je een voorwerp dat je wil maken hebt gekozen, geven tellertjes rechts boven in beeld aan welke grondstoffen je ervoor nodig hebt, en hoeveel je van elk bezit.

Dankzij teleporters hoef je nooit veel heen en weer te lopen. Je hoeft je ook geen zorgen te maken om honger of dorst, en wilde beesten vallen je doorgaans pas aan als je wat al te irritant tegen ze aan gaat lopen rommelen. Doodgaan wordt slechts mild bestraft. **En zo glijd je door dit avontuur als een gloeiend heet jachtmes door een hertenkeel.**

Voordat je als uitdagingsjunk nu denkt dat Crashlands een saai en makkelijk spelletje is: dat is het allerminst.

De vijanden maken dan wel geen actieve jacht op jou, uiteindelijk moet je ze toch killen om de grondstoffen te krijgen die je verder helpen in het avontuur. En dan blijken die beesten over behoorlijk wat hitpoints te beschikken. In combinatie met brute, lastig te ontwij-

DON'T STARVE / DEHYDRATE / BLEED TO DEATH, ETC.





Titel: The Flame in the Flood
Platform: Steam / Xbox One / Mac
Prijs: € 19,99

De 'elevator pitch' van The Flame in the Flood zou als volgt kunnen zijn: Don't Starve on the move, in een Beasts of the Southern Wild-achtige wereld. Voor de negentig procent van de wereld die weinig kan met zo'n omschrijving, is het een **rogue-like light, waarin je een meisje door een post-apocalyptische, overstroomde wereld moet begeleiden.** Ze wordt vergezeld door een hondje genaamd Aesop dat ze aan het begin van de game ontmoet, en samen moeten ze op een upgradable vlot door verschillende regio's varen.

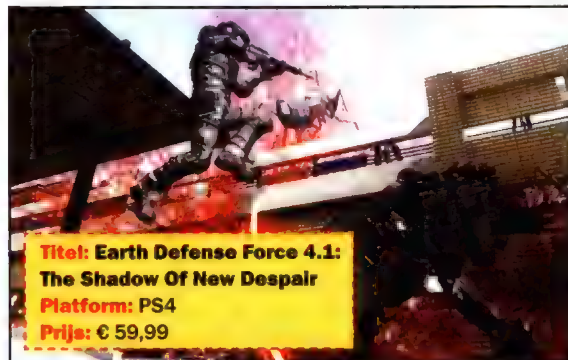
Daar gaan ze, hond en meisje, over kunstig ontworpen, woelige baren, begeleid door prachtige countrymuziek en constant in gevaar. Je kan het duo laten stoppen bij verschillende plekken die nog niet onder water staan, zoals stukjes wildernis, kampen en plekken om je vlot te fixen en te upgraden. Deze bieden allemaal verschillende loot en andere beloningen, maar je kan ze niet allemaal bezoeken. De rivier stroomt namelijk constant door, en je kan niet tegen de stroom in. **Plekken waar je voorbij bent, liggen voorgoed achter je.**
Na een paar uur spelen weet je echter wel wanneer je waar aan moet leggen, want dat is afhankelijk van de behoeften waar je in moet voorzien. De hoofdrolspeelster van The Flame in the Flood kan namelijk op verschillende manieren sterven, en dat moet je voorkomen door de juiste upgrades, tools en wapens te maken.

Maar welke keuzes je ook maakt, alles kan in één klap verpest worden door irritante wolven of een dikke beer, wat de balans van de game lichtelijk verpest. Maar goed, frustratie is natuurlijk onlosmakelijk verbonden met rogue-likes; dus ik zou er rekening mee houden dat er **tandafdrukken in je controller komen te staan.** Want spelen zál je dit.

OORDEEL:

Ben je zo'n pitbull die zich helemaal vast kan bijten in een rogue-like, dan is The Flame in the Flood een bovengemiddeld goed kauwspeeltje voor je!

PURE, ONVERSNEDEN SHOOTERFUN



Titel: Earth Defense Force 4.1: The Shadow Of New Despair
Platform: PS4
Prijs: € 59,99



Vergeet graphics, vergeet een verhaal: Earth Defense Force biedt pure, onversneden shooterfun. Twee nummers terug was ik al bijzonder enthousiast over de Vita versie (**'het meest verslavende schietspel ooit'**) en nu is er Earth Defense Force 4.1: The Shadow of New Despair voor de PlayStation 4.

Of de game ook next-gen aanvoelt? Absoluut niet. Buiten dat de giga-insecten iets spectaculairder uit elkaar spatten en de framerate nooit onder de dertig duikt, oogt The Shadow of New Despair nog steeds als een Nintendo 64-titel... maar fok dat! Ik heb het namelijk wel een beetje gehad met die gelikte Unreal 4 engine. Daarnaast leidt het charmante B-stijltje tenminste niet af van waar het daadwerkelijk om draait: **COMPLETE CHAOS EN DESTRUCTIE!!!** Iets wat ook na tienduizend ontplofte Arthropoda (uitslover, dat zijn gewoon geleedpotigen - Ed) niet gaat vervelen.

OORDEEL:



En zo blijkt Earth Defense Force 4.1 wederom **verslavender dan ehm... andere onversneden producten.** Dat ik die shit momenteel zelfs boven The Division verkies, zegt feitelijk genoeg...



ken aanvallen (die dan wel weer netjes worden aangekondigd met rode hit boxes) kan dat toch **aardig wat spannende momenten** opleveren.
Een ander aspect wat saaiheid en voorspelbaarheid voorkomt, is de random bonus die je wapen of pantser bij het fabriceren ervan kan krijgen. Als je voor de tweede keer hetzelfde zwaard smeedt, kan dit bijvoorbeeld een vuurbonus krijgen, zodat je er vijanden extra schade mee kan bezorgen.

Ook die laatste elementen heb ik wel eens eerder gezien. Maar de **kracht van Crashlands zit ook niet in één zo'n element, maar in de geweldige manier waarop al deze elementen samenvloeien** tot één natuurlijk voelende, steeds weer prikkelende, zeer bevredigende ervaring.
En op een vreemde manier voelt het dan toch weer alsof je iets nieuws beleeft.

SCORE 85

EEN HEEL KLEIN PLEISTERTJE OP EEN GAPENDE WOND



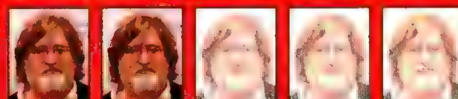
Titel: Prospekt
Platform: PC
Prijs: € 9,99



Sowieso verdient de maker van Prospekt een diepe buiging; Richard Seabrook heeft drie jaar lang in z'n eentje aan deze mod gewerkt en dat heeft hem bloed, zweet en tranen gekost.
Ik heb me zeker vermaakt tijdens de kleine twee uur die Prospekt duurt, maar **aanraden kan ik 'm niet.** Het is hoogstens een klein pleistertje op de gapende wond die Half-Life 3 heet, veroorzaakt door Valve. Het bedrijf van Newell laat fans al acht en een half jaar bungelen (toen verscheen HL2: Episode 2) en eerlijk gezegd geloof ik er niet meer in.
Prospekt doet smachten naar dat derde deel want de graphics, levels en de vijanden zijn stoffig en gedateerd. De shootouts voelen vertrouwd maar ook saai: temeer omdat tachtig procent van deze game/mod uit schietactie in grote, open ruimtes bestaat, en dat is niet waar Half-Life 2 om draaide.

Je speelt Prospekt als Adrian Sheppard, en daarmee is deze mod **een soort van opvolger van Half-Life: Opposing Force.** Maar dat betekent tegelijkertijd dat je snufjes, gadgets en wapens mist, en het gevangenis- /experiment-/transportcomplex Nova Prospekt was nou niet bepaald de meest in het oog springende locatie uit HL2.

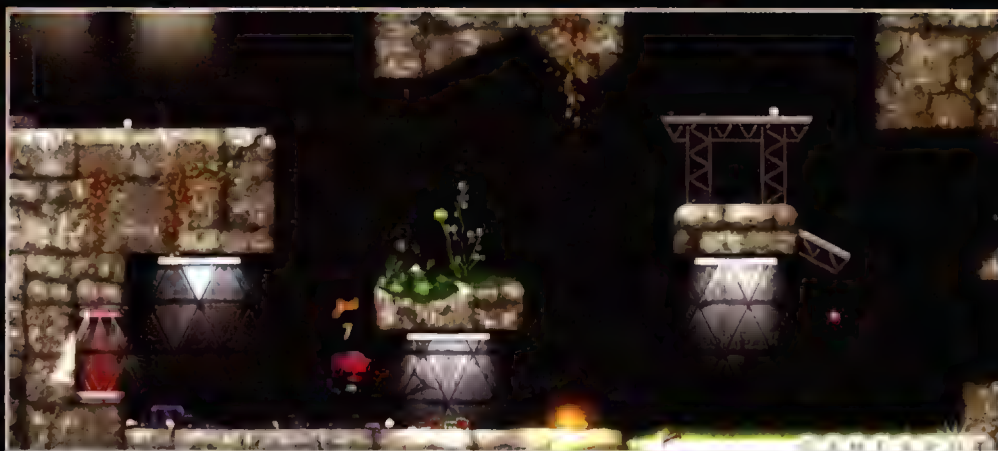
SCORE:



MATIGHEID VAN MOJANG



Titel: Cobalt
Platform: PC / Xbox 360 / Xbox One
Prijs: € 19,99



Als je aan Mojang denkt, denk je waarschijnlijk aan het bedrijf dat indieheld Markus 'Notch' Persson oprichtte voor de ontwikkeling van Minecraft, maar het bedrijf is inmiddels uitgegroeid tot een soort mini-uitgeverij. De eerste titel die ze onder die nieuwe constructie uitbrengen is Cobalt, een schattige platformer van Oxeye Game Studio, een kleine indie-studio uit Zweden die is opgericht door Jens Bergensten, de lead designer van Minecraft.
Cobalt is een 2D actie platformer met **een grote focus op competitieve online** met twee handen vol modi en een singleplayer campagne over een robotje, Cobalt genaamd, dat op reis gaat door het universum.
Bij gebrek aan interesse in een competitieve platformer ben ik vooral aan de slag gegaan met de singleplayer, en mijn ervaringen daarmee waren deprimerend genoeg om elke belangstelling voor de competitieve modus te killen.



Het probleem met Cobalt zit 'm in **de besturing, die uitermate clunky is.** Op papier is het idee best tof: je bestuurt een robotje dat door te rollen op een Max Payne-achtige wijze kogels kan ontwijken.

In de praktijk werkt het maar moeizaam. De besturing voelt namelijk niet responsive en doordat het robotje slechts twee keer geraakt mag worden voordat je terug wordt gestuurd naar een checkpoint, levert dat een hoop frustratie op.
Zoals je misschien weet ben ik, als groot Dark Souls fan, niet vies van een beetje onvergeeflijkheid in een game maar het moet wel leuk blijven en dat is bij Cobalt niet het geval.

Door mijn slechte ervaringen met de singleplayer had ik dus weinig zin om de online modi te checken, maar toen ik dat natuurlijk toch deed, kwam ik al snel tot de conclusie dat de Cobalt community zo klein is, dat er amper potjes te vinden zijn. Toen ik na lang zoeken eindelijk een game kon vinden, werden mijn vermoedens bevestigd: **een 2D platformer met clunky controls is niet leuk om in een multiplayer setting te spelen.**
Cobalt is en blijft een schattige platformer met een hoop content, maar wat mij betreft kan kwantiteit de matige kwaliteit hier niet compenseren.

SCORE 55



TWEE POOKJES, 20.000 ZWEETDRUPPELS

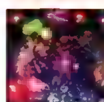
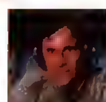


Titel: Bezier
Platform: PC
Prijs: NNB

Terwijl de twin stick shooter fan ongeduldig op Alien Nation (de nieuwe van Super Stardust- en Dead Nation ontwikkelaar Housemarque) zit te wachten, is er ineens een prima tussendoortje om nog wat **dubbelpooks plezier** mee te pikken.
Bezier leent op redelijk kundige wijze een aantal elementen uit games zoals Geometry Wars en Resogun, blaft er vergelijkbare, epilepsie-opwekkende graphics tegenaan en laat de speler daar lekker mee zweten.

Het is wat minder doeltreffend simpel en slick dan de eerder genoemde titels, maar dat is niet zo vreemd, aangezien ene Phillip Bak deze game in z'n uppie ontwikkeld heeft. Een project waar hij al in 2008 mee begon! **Knap werk**, Phillip, want vooral als je een controller aan je PC koppelt, is Bezier zeer bezierig... eh, plezierig.

OORDEEL:

 +  = 

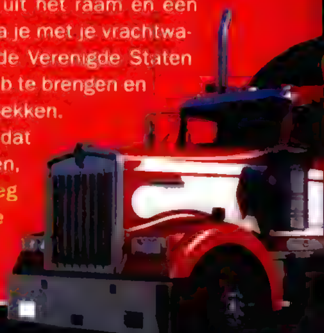
ARM UIT HET RAAM, SHAGGIE OP JE ONDERLIP



Titel: American Truck Simulator
Platform: PC
Prijs: € 19,99

Als je elke maand onze tripfoto's ziet, zou je haast gaan denken dat het leven van een gamejournalist over rozen gaat. Dat is echter pertinente onzin. Tuurlijk, we schrijven de hele dag over games en games zijn fantastisch, dus het werk is over het algemeen leuk, maar het is net zo goed stressvol en (veel erger) gevuld met agressie en verderf! Dikwijls zijn we gedwongen om nare shooters door te ploegen waarin de kogels ons om de oren vliegen en de lijken zich in rap tempo opstapelen. **Gelukkig mocht ik deze maand even ontspannen** met American Truck Simulator.

American Truck Simulator is de nieuwe game van SCS Software, het bedrijf achter Euro Truck Simulator 2 uit 2013. Met een arm uit het raam en een shaggie op je onderlip ga je met je vrachtwagen de snelwegen van de Verenigde Staten op om vracht van a naar b te brengen en zo je bankrekening te spekken.
Aanvankelijk doe je dat in een geleende wagen, maar **zodra je genoeg verdiend hebt, schaf je je eigen materieel aan** en breid je je perso-



DEZE HEB IK DUS 25 JAAR GEMYST



Titel: Adventures of Mana
Platform: iOS
Prijs: € 13,99

Een kwart eeuw geleden speelde ik Mystic Quest op de Game Boy. En ook al kan ik me niet alles van de game nog even goed herinneren, de titel wekt nog steeds warme gevoelens bij mij op. Dus kun je je voorstellen hoe aangenaam verrast ik was toen ik na het downloaden van Adventures of Mana op m'n iPad, ontdekte **dat dit een remake van Mystic Quest is**! Mystic Quest is een spin-off van Final Fantasy en dus een RPG, maar dan wel eentje die met zijn nadruk op directe hakke-tsjak-actie dichter bij Zelda ligt dan bij de gemiddelde Japanse RPG. Ook de puzzels in kerkers doen aan de 2D-Zelda's denken, net als het feit dat het scherm in één keer naar het volgende scherm scrollt als je de rand ervan bereikt.

Uiteraard is deze remake niet in zwart-wit zoals het origineel, maar vormgegeven in kleurrijk 3D (al blijft het topdown) en klinkt de muziek nu fraaier dan ooit. **Verder is er weinig aan de game veranderd, en dat juich ik toe.** Mystic Quest komt hier en daar wat ouderwets over, maar over het algemeen is het verbazingwekkend hoe goed de actie en puzzels de tand des tijds hebben doorstaan.



Heel fijn dat Square-Enix deze titel nieuw leven heeft ingeblazen, want eh... wie heeft er tegenwoordig nou nog een Game Boy?

OORDEEL:

Een mix van old skool Zelda en Final Fantasy. Je weet dat je dit wil!

NIET COMPLEET, WEL COMPLÉÉT MEGA



Titel: Mega Man Legacy Collection
Platform: 3DS
Prijs: € 14,99



Deze retroverzameling verscheen vorig jaar al voor de PS4 en Xbox One, maar old skool Mega Man hoort gewoon thuis op een Nintendo platform, vind ik. Gecombineerd met het feit dat ik m'n 3DS daarnaast overal mee naartoe kan nemen, is de handheld versie van deze verzameling met gemak de beste.

[illegible], mede omdat de emulatie perfect is: ik heb de Virtual Console versies van de zes spelletjes ook op m'n 3DS en die zijn overduidelijk waziger, valer en langzamer dan deze edities.

Je krijgt dus perfecte versies van Mega Man 1 tot en met 6 (waarvan 2 en 4 tot m'n favoriete platformers aller tijden behoren) inclusief extra's die deze verzameling net zo goed maken als bijvoorbeeld het veel geprezen Rare Replay. [illegible]

Gevoelsmatig vind ik dat Mega Man 9 en 10 ook in dit pakket hadden moeten zitten - die zijn immers volledig gebaseerd op de eerste zes - maar voor vijftien fucking euro moet ik eigenlijk gewoon m'n bek houden.

OORDEEL:



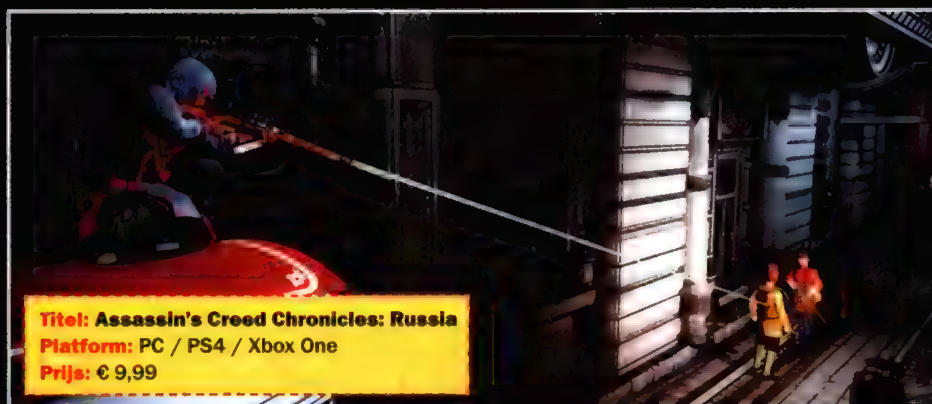


[illegible]. De uitdaging zit 'm in het feit dat een ongeluk of een boete in een klein hoekje zit en de kosten daarvan meteen van je budget afgaan. Ook zul je rekening moeten houden met je rusttijden, je benzinepeil en tijdige aflevering van je lading.
Gelukkig is het allemaal niet bijzonder stressvol: je bent het gros van de tijd gewoon relaxed over de snelweg aan het tuffen.

American Truck Simulator is helaas niet perfect. Op moment van schrijven zijn er namelijk [illegible]. Je kan naar hartenlust door Nevada en Californië crossen, maar even Route 51 rijden zit er nog niet in. Arizona komt als gratis update, maar wanneer heel Amerika beschikbaar is, is nog maar de vraag.

OORDEEL:





Titel: Assassin's Creed Chronicles: Russia
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 9,99

RUSLAND BOEIT HET MEEST



Het grote Assassin's Creed neemt een jaartje rust. AC: Empire (waarschijnlijk spelend in Egypte) dient zich 'pas' in 2017 aan. Sterker, waarschijnlijk wordt AC überhaupt geen jaarlijkse release meer.
AC-loos kun je 2016 echter niet noemen. Er komt een film in december, er komt nog een soort van compilatie/HD Collectie/Best Of later dit jaar én er is het derde deel in de Chronicles drieluik.
Het wrange is dat **dit laatste deel eigenlijk de leukste is van de drie**, en dat terwijl een deel van de fans deze 2,5 sidescrolling-iteratie wel een beetje gezien had na het mooie maar tikje voorspelbare India-deel.

Niet dat Russia opeens wereldschokkend anders is: nog steeds klim en klauter je van A naar B, ligt de nadruk op stealth en kun je met vaardigheden, wapens en gadgets je vijanden te slim af zijn. Maar de setting (Rusland in 1918 na de Oktober Revolutie), hoofdrolspeler (Nikolai Orelov), verhaal en voice-acting zijn tijdens de vier à vijf uur die dit download-only deeltje duurt net effe wat beter en verrassender dan in de twee voorgaande delen. Ook de gameplay wordt op aangename wijze aangevuld door sniperonderdelen en stoeien met gadgets en elektriciteit, en de propagandistische vormgeving in rood-zwart-grijs is zonder meer fraai.

OORDEEL:



+



PULARIA

Toetsenborden en lampjes met duizenden kleuren... ze lijken tegenwoordig onlosmakelijk met elkaar verbonden. Maar ook headsets en controllers moeten aan de nieuwe Verlichting geloven.

AFTERGLOW

PRISMATIC WIRED XBOX ONE CONTROLLER

OVER SMAAK VALT NIET TE TWISTEN, MAAR ALS JE DEZE DOORZICHTIGE XBOX ONE CONTROLLER NIKS VINDT, DAN GA JE WEL AAN EEN AANTAL HELE VETTE ZAKEN VOORBIJ.

Ten eerste kun je deze controller customizen in alle kleurtjes van de regenboog. Hij werkt zowel voor Xbox One als PC, en als je een muis en of toetsenbord hebt in een bepaald kleurtje kun je dus lekker matchen. Daarnaast is de controller uitgerust met alle standaard X1 buttons - hij is niet voor niets officieel gelicenseerd - en bevinden zich onderin twee dual wheels. Dit zijn extra draaiknoppen waar je allerhande functies onder kunt zetten: kruipen, wisselen van wapens, reload, springen en ga zo maar door... ideaal voor de fanatieke FPS-speler.

Verder beschikt ie over dual rumble motors en impulse triggers, wat dan weer fijn is tijdens racegames.

Het enige wat ik minder vind aan de Prismatic controller, zijn de RB en LB shoulder-buttons; die voelen wat plastic en stroefjes aan.

Voor de rest is dit een heel kek dingetje dat gezien alle extra functionaliteiten relatief scherp geprijsd is. Ergo: een betaalbaar alternatief voor de Xbox Elite Controller.



€ 50,-



AFTERGLOW

AG 9 WIRELESS STEREO HEADSET VOOR PS4

DE DRAADLOZE FUNCTIONALITEIT VAN DE AG9 WERKT PERFECT (TOT TWAALF METER) VIA EEN MEEGELEVERDE USB-TRANSMITTER, DUS DAT BEGINT GOED.

Deze PS4-headset beschikt verder over krachtige 50mm neodymium-drivers en heeft twee verschillende geluidsmodi: Pure Audio en Bass Boost. Het overall geluid is prima, en de blauwe glow bij de schelpen (ook uit te zetten) is een leuk extraatje.

Ook de batterijduur verdient een dikke pluim, na ruim veertien uur hoefde ik nog steeds niet op te laden.

De AG 9 kent echter ook wat minpuntjes. Het design vind ik wat gedateerd en met name het comfort mag wel wat beter. Ik moest de headset na een lange sessie echt effe afzetten omdat mijn oren aan het gloeien waren. Deze headset is dus minder geschikt voor mensen met medium tot grote oren. Voor de rest is er, zeker gezien de zeer redelijke prijs, weinig te klagen over deze headset.



€ 89,-



LOGITECH

G810 ORION SPECTRUM

MET DE G810 ORION SPECTRUM LIJKT LOGITECH DE IDEALE COMBINATIE TUSSEN EEN FUNKY GAMING TOETSENBORD EN EEN WERKPAARD TE HEBBEN GEVONDEN.

Het mechanische toetsenbord typt als een malle met zijn heerlijke Romer-G toetsen, maar is voor de rest sober uitgevoerd. Zo ontbreken bijvoorbeeld de macrotoetsen. Echter, middels uitgebreide software tover je allerhande configuraties tevoorschijn waardoor je diezelfde macrotoetsen eigenlijk niet meer mist.

Op dezelfde manier kun je stoeien met de 16,8 miljoen (!) kleurtjes die het toetsenbord rijk is. Zo kun je een regenboog onder je vingers creëren of de boel gewoon uitzetten.

Persoonlijk vind ik deze G810 fijner dan de vergelijkbare, tikkeltje grotere, lomper ogende G910.

Zeer noemenswaardig: bij sommige aanbieders (zoals Bol.com) krijg je als je dit toetsenbord aanschaft gratis de PC-versie van The Division. Dat maakt het pittige prijskaartje ineens een stuk aantrekkelijker.



€ 189,95



QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Hoe ontstond de pokkenuitbraak in New York?**
A) Door een bewust met pokken besmet dollarbiljet
B) Door een uit z'n Pokkenbal ontsnapte Pokkenmon
C) Het was de schuld van Steven Avery

2 **Het spelen van Charlie's Angels is alsof...?**
A) Iemand met de achterkant van een vork je linker oogbol eruit lepelt
B) Je een jaar op een onbewoond eiland moet overleven met Rapper Sjors
C) Je lopend op slippers in een dampende hondendrol trapt

3 **Het gebeurde in Tokio in het jaar 2000, en Jurjen was erbij.**
A) De introductie van de eerste gebruikteschoolmeisjesslipjesautomaat
B) De presentatie van de GameCube
C) De uitreiking van een gouden plaat aan Marco Borsato voor de single 'een Tsunami dreef ons uit elkaar'

4 **Hoe noemt Nino het eerste deel van Prey?**
A) Een cowboys-en-aambeien-game
B) Een indianen-en-anussen-game
C) Een aardappel-preyschotel

5 **Wat is een Imp?**
A) Een druppel met een gezichtje erop
B) Een gezichtje met een druppel erop
C) Een lid van parenclub Inspanning Met Plezier

6 **Hoe ontstond (mede) de Noord-Amerikaanse videogamerecessie?**
A) Door het verbod op gewelddadige games in de VS begin jaren tachtig
B) Door de game E.T. The Extra-Terrestrial
C) Het was de schuld van Steven Avery

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP
EEN STEELBOOK PS4-VERSIE VAN THE DIVISION
+ THE DIVISION GOODIES (O.A. EEN TOFFE MUTS EN EEN EXCLUSIEF HORLOGE!)

PU 269 LIGT 19 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BEZOEKT JURJEN HET HOOFDKANTOOR VAN BLIZZARD IN IRVINE, AMERIKA.
- GILT GRADDUS HET UIT IN CAMBRIDGE TIJDENS HET SPELEN VAN PLANET COASTER.
- HEBBEN WE HETE INFO UIT NEW ORLEANS OVER MAFIA III!
- DUIKEN WE DIEPER IN DE VIRTUELE WERELD VAN SONY PLAYSTATION VR.
- SLAAT WOUTER MET ZIJN OORLOGSHAMER SPIJKERS MET KOPPEN IN DE NIEUWE TOTAL WAR.
- PROBEERT JAN MASTER OF ORION TE OVERMEESTEREN.
- BOUWEN FLORIAN EN NINO WAANZINNIGE CIRCUITS IN TRACKMANIA TURBO

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

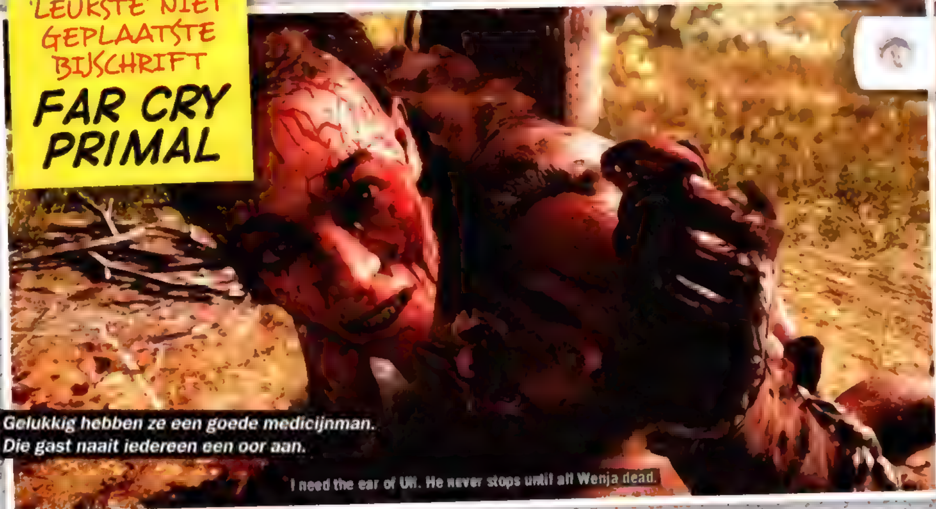
HET LEED VAN EEN JONGE VADER

Twee maanden geleden plaatsten we in Smorgasbord een van de tofste geboortekaartjes ooit van onze salesmanager Aryaty (voor de zekerheid nog effe bijgevoegd). Diezelfde Aryaty zie je hier een Night Elf uit WoW kussen. Waarom?
Nou, dat zit zo. Als je vrouw net een baby heeft gekregen, komt het nog wel eens voor dat je als man op een bepaald gebied een beetje aandacht tekort komt. En dan ga je dus dit soort rare dingen doen...





'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
FAR CRY PRIMAL



Gelukkig hebben ze een goede medicijnman. Die gast naait iedereen een oor aan.

JURJEN EN SAM CONNECTED

Afgelopen maand vond in Amsterdam Casual Connect plaats, en natuurlijk waren Jurjen en Sam zoals elk jaar weer van de partij om zich op de hoogte te stellen van de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van casual- en indie-games. Het duo nam deel aan meerdere seminars, ze bezochten tientallen lezingen en volgden allerlei interessante cursussen... Geloof je het zelf? Nee, natuurlijk niet! Die gasten hebben een week lang alleen maar alle feesten afgestruind en zich als beesten gedragen...
Nou ja, iets er tussenin dan, laten we 't daar maar op houden.

Instagram



LAAT TJEERD EN FLORIAN MAAR SCHUIVEN

De jongens van De Hardwarehoek hadden weer eens wat geinigs bedacht. Naar aanleiding van een uitgebreide muizentest wilden Tjeerd en Florian testen welke muis nou het beste over je tafel of muismat schuift. En waar kun je dat beter doen dan op een gladgewreven bowlingbaan?
Op PU.nl/Muizentest kun je zien of de heren met hun muizen nog wat omver hebben kunnen kegelen.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED





ED WEET VAN WANTEN

Dat we deze maand een PU'tje voor jullie in elkaar hebben geflanst mag een klein wonder heten, want een flink deel van de maand zaten we hier als Eskimootjes (stukjes Eski, zegt Ed altijd) achter onze bevroren toetsenborden. De verwarming in ons pand was namelijk stukgegaan en het duurde een kleine drie (!) weken voor er nieuwe ketels werden geïnstalleerd. Met warmtekanonnen werd de ergste kou uit de lucht gehaald (letterlijk en figuurlijk), maar warmer dan een graad of vijftien is het die drie weken niet geworden.
Nu is tikken met handschoenen aan geen doen, dus zat iedereen met half bevroren vingers te werken... alleen Ed had daar iets op gevonden. Ja, onze oude baas weet nog steeds van wanten.



NOG ÉÉN KEER UNCHARTED

Met Uncharted 4 nemen we dit jaar afscheid van Nathan Drake, zoals je ook in het fraaie artikel van Jurjen hebt kunnen lezen. Ed dook voor de gelegenheid effe in z'n Ouden Doosch voor wat geinige screenshots en dito bijschriften uit het rijke verleden van deze dope serie.






De geluidstechnici in Uncharted 3 waren enorm vindingrijk. Voor deze scene gebruikte men een wortel in een keukenmachine.


Je ziet in dit level overal van die grappige Fiatjes 500. Net zo grappig als een dom blondje in een Smart.



FRAMEDROP

JORDI PETERS















